

EditStation™

Bedienungsanleitung

Vor der Inbetriebnahme lesen Sie diese Anleitung
sorgfältig durch und bewahren Sie sie zum späteren
Nachschlagen auf.



ES-7

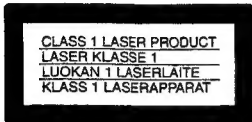
Für Kunden in Deutschland

Dieses Produkt kann im kommerziellen und in begrenztem Maße auch im industriellen Bereich eingesetzt werden. Dies ist eine Einrichtung, welche die Funk-Entstörung nach Klasse B besitzt.

VORSICHT

Die Verwendung optischer Geräte mit diesem Produkt erhöht die Gefahr von Augenschäden.

Für Kunden in Europa



Die EditStation ist ein Produkt nach LASERKLASSE 1. Ein Aufkleber mit dem Hinweise LASERKLASSE 1 befindet sich an der Rückwand der EditStation.

ANMERKUNG FÜR ANWENDER

Copyright 1996 durch Sony Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Diese Veröffentlichung bzw. die darin beschriebene Software darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sony Corporation weder teilweise noch als Ganzes in irgendeiner Form oder auf irgendeine Art reproduziert, übersetzt oder in einem abrufbaren System gespeichert werden.

SONY CORPORATION GEWÄHRLEISTET KEINERLEI GARANTIE BEZÜGLICH DES INHALTS DIESER VERÖFFENTLICHUNG BZW. BEZÜGLICH DER DARIN BESCHRIEBENEN SOFTWARE UND VERNEINT INSBESONDERE JEGLICHE ANGEDEUTETEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER MARKTFÄHIGKEIT ODER DER EIGNUNG DES INHALTS DIESER VERÖFFENTLICHUNG ODER DER SOFTWARE FÜR IRGEND EINEN BESTIMMTEN ZWECK. SONY CORPORATION ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR MITTELBARE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN ODER ANDERE SPEZIELLE SCHÄDEN, DIE WEGEN ODER IN VERBINDUNG MIT DEM INHALT DIESER ANLEITUNG ODER DER DARIN BESCHRIEBENEN SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, SEI ES AUF GRUNDLAGE UNERLAUBTER HANDLUNG, VERTRAGS ODER ANDEREN GEGENSTANDS.

Sony Corporation behält sich das Recht vor, das Design und den Inhalt dieser Anleitung jederzeit ohne Vorankündigung ändern zu dürfen.

Die in dieser Anleitung beschriebene Software kann außerdem separaten Lizenz- und Nutzungsbedingungen unterliegen.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Kurzbeschreibung

Merkmale	7
Lieferumfang	8
Systembeispiele	9
Analog Hybrid Editing System	9
Digital Hybrid Editing System	10
Digital Non-Linear Editing System	11
Analog Linear Editing System	12
Analog Linear Editing System mit externer Schalteinheit	13
Optionale Komponenten und Software	14
Optionale System-Upgrades	14
Optionale Karten	14
Optionale Software	15
Weitere Handbücher	15

Kapitel 2

Einführung in das Schnittsystem

Starten und Herunterfahren des Systems	17
Systemstart	17
Mausbedienung	20
Tastaturbedienung	22
Das Arbeiten mit Fenstern	24
Herunterfahren des Systems	26
Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation- Software	28
Referenz-Schnittsystem	28
Verlauf einer Schnitt-Session	29
Starten der EditStation-Software	30
Erklärung des Anfangsschirms der EditStation-Software	32
Vorbereiten eines Master Tapes	33
Erzeugen von Video-Clips	34
Kopieren von Video-Clips auf den Disk-Recorder	38
Schnittbetrieb mit harten Schnitten	39
Schnittsimulation	40

(bitte wenden)

Kapitel 2

Einführung in das Schnittsystem

(Fortsetzung)

Korrigieren von Schnittpunkten	42
Tricküberblendungen	45
Ein- und Ausblendungen	48
Titeleinblendung	52
Schnittaufzeichnung	58
Speichern der Schnittdatei	59
Verwendung des Online Manuals	60
Beenden der EditStation-Software	63

Kapitel 3

Anschlüsse und Einstellungen

Anordnung der Systemkomponenten	65
Diskettenoperationen	66
CD-ROM-Operationen	68
Anschließen der Systemkomponenten	69
Anschließen der Videorecorder	69
Anschließen von Disk Units ESBK-7045	72
Anschließen der Computer-Peripherie	73
Anschließen der Video/Audio-Monitore und Audioanlage	74
Anschließen eines externen DME-Schalters	75
Installieren optionaler Karten	77
Installation auf die Hauptplatine	78
Installieren von Tochterkarten	82
Installieren in ISA-Steckschlitze	86
Anschlußfähige Video- und Audiogeräte	87
Einstellen des Videosignalformats	88
Einstellen von Datum und Uhrzeit	89
Erneutes Installieren der Software	90
Registrieren von Benutzernamen und Paßwörtern ...	91
Selbstdiagnose	93
Kontaktbelegung	94
GPI-Kontaktbelegung	94
Kontaktbelegung für Computer- Anschlüsse	94

Kapitel 4

Lage und Funktion der Teile

Frontplatte	97
Rückwand	98
Hauptabschnitt	98
Anschlußfelder	99

Anhang

Fehlermeldungen	109
Zur besondere Beachtung	110
Zur optimalen Leistung	110
Schützen von Daten auf der Festplatte	110
Handhabung von CD-ROMs	110
Handhabung von Disketten	111
Menü-Referenz	113
Wenn das Clip-Bin-Fenster das aktive Fenster ist	113
Wenn das Timeline-Fenster das aktive Fenster ist	114
Technische Daten	116
Glossar	118
Index	119

Die EditStation™ ES-7 ist ein integriertes Video-Schnittsystem, das mit unter Windows NT¹⁾ vorinstallierter Schnittsoftware geliefert wird. Es bietet eine graphische Benutzeroberfläche für das lineare Schneiden von Videomaterial auf Band oder das nichtlineare Schneiden von Videomaterial auf einen Disk Recorder²⁾. Die Kombination aus komfortabler Schnittsoftware und speziell entwickelten Zusatzkarten ermöglicht den Ausbau der EditStation zu einem Schnittsystem mit A/B-Bilddurchlauf, Video-Schalteneinheit, Digital-Multi-Effects-System, Tonmischpult, Titelgenerator und Drawing Tool. Die EditStation bietet flexible Unterstützung zahlreicher digitaler und analoger Videosignalfomate und ermöglicht hohe Video-Datentransferraten zwischen dem Disk Recorder und Videorecordern der DSR-Serie mit vierfacher Normalgeschwindigkeit ohne Qualitätsverlust.

Hochwertige Videokompression

Dynamische Videokompression bietet effiziente Speicherung digitaler Signale auf dem Disk Recorder. Die Kompressionsrate wird auf den Betrag der Informationen eingestellt, so daß jederzeit hohe Videoqualität gewährleistet ist.

Schnelle Uploads und Downloads

Das zum Schneiden gewünschte Bildmaterial läßt sich von den Videorecordern der DSR-Serie auf den Disk Recorder der EditStation kopieren (Upload); die Schnittresultate dann vom Disk Recorder zurück auf die Videorecorder (Download) — und alles bei vierfacher Normalgeschwindigkeit. Die EditStation und die Videorecorder der DSR-Serie verwenden das gleiche interne Format, so daß während der Upload- und Download-Vorgänge keinerlei Datenkompression notwendig ist. Dies vermeidet Qualitätsverluste, wie sie gewöhnlich bei Kopiervorgängen entstehen.

Fortschrittliche Spezialeffekte

Eine optionale Karte mit eingebauter Videoschalter-Funktion bietet über 300 hochwertige Spezialeffekte in Echtzeit. Die Installation dieser und anderer Karten bietet nichtlineare 3D-Effekte wie virtuelle Beleuchtungs- und Schweiß-Effekte.

Komfortable Graphic Tools

Optionale Drawing-Software und eine Erweiterungskarte für Drawing-Funktionen ermöglichen die Einblendung von Grafiken auf die Videosignale bei gleichzeitiger Überprüfung auf einem Monitor. Zur Beschriftung steht der standardmäßige Text Composer der EditStation-Software zur Verfügung, die sich aus dem Editier-Schirm abrufen läßt. Die Aufrüstung mit einem separaten Titelgenerator ist somit überflüssig. Zum Lieferumfang gehört eine Dateikonvertierungsfunktion für die Konvertierung von in Photoshop³⁾ und anderen Grafikprogrammen erstellten Daten für die Verwendung mit diesem System.

Hochwertige Verarbeitung der Audiosignale

Ein digitaler Tonmischer gehört zur Standardausrüstung. Bei Einbau einer optionalen Digital-Ein-/Ausgangs-Karte erfolgt die Ein- und Ausgabe der Video- und Audiosignale vollständig digital. Darüber hinaus ist selbstverständlich auch die Aufzeichnung analoger Audioeingangssignale mit hoher Qualität gewährleistet.

1) Windows NT ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

2) Der Disk Recorder ist eine Kombination aus Disk Recorder Board ESBK-7041 und einer oder mehrerer Disk Units ESBK-7045.

3) Photoshop ist ein eingetragenes Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated.

Unterstützung von Videorecordern der DSR-Serie

Die EditStation liest das MARK IN-Video sowie die Zeitcodewerte der MARK IN- und MARK OUT-Schnittpunkte auf Bandmaterial, das mit Camcordern der DSR-Serie aufgezeichnet wurde, und ermöglicht somit Schnittbetrieb mit hoher Geschwindigkeit. Die DSR-Videorecorder lassen sich als Zuspieldgeräte einsetzen, um im Hintergrundbetrieb Video vom Band auf den Disk Recorder der EditStation zu überspielen, während gleichzeitig andere Schnittoperationen ausgeführt werden.

Komfortable Bedienung

Die Reihenfolge der Video-Clips in der Schnittliste (EDL, Edit Decision List) lässt sich auf einen Blick auf dem Computer-Monitor ablesen. Im Vergleich zu herkömmlichen Systemen ist dies wesentlich intuitiver und einfacher. Video-Clips lassen sich durch einfaches Drag-und-Drop mit der Maus versetzen oder einfügen. Das Erlernen komplizierter Befehle entfällt.

Lieferumfang

Die folgenden Komponenten gehören zum Lieferumfang der EditStation ES-7:

- ES-7 EditStation Hauptgerät (1)
- Netzkabel (1)
- Tastatur (1)
- Maus (1)
- Verlängerungskabel für Tastatur und Maus, 4m (2)
- Parallele GPI-Schnittstelle (D-sub 15pol) (1)

Kompatibel mit zahlreichen analogen und digitalen Systemen

Innerhalb des gleichen Schnittsystems lässt sich sowohl analoges als auch digitales Equipment einsetzen sowie lineare und nichtlineare Ausrüstungen gemeinsam. Dies ermöglicht den schrittweisen Aufbau eines Systems durch anfängliche Anschaffung kostengünstiger analoger Komponenten und späterer Hinzufügung digitaler und nichtlinearer Ausrüstungen.

Bedienpult

Ein optionales Bedienpult mit Jog/Shuttle-Knopf, Überblend-Hebel und weiteren Schnittsteuerelementen ermöglicht die bequeme Steuerung des Bandtransports und die Feinkorrektur von Schnittpunkten.

- Software und Online Manual (CD-ROM-Disc) (1)
- Windows NT (CD-ROM und Handbücher) (1)
- Bedienungsanleitung (dieses Handbuch) (1)
- Software-Lizenzvereinbarung (1)
- Benutzer-Registrationskarte (1)

Es sind zahlreiche Schnittersystem-Konfigurationen mit der EditStation ES-7 möglich. Die vier wichtigsten Typen sind:

- Analog Hybrid Editing System
- Digital Hybrid Editing System

• Digital Non-Linear Editing System

• Analog Linear Editing System

Die folgenden Abschnitte zeigen Systembeispiele zu diesen vier Typen.

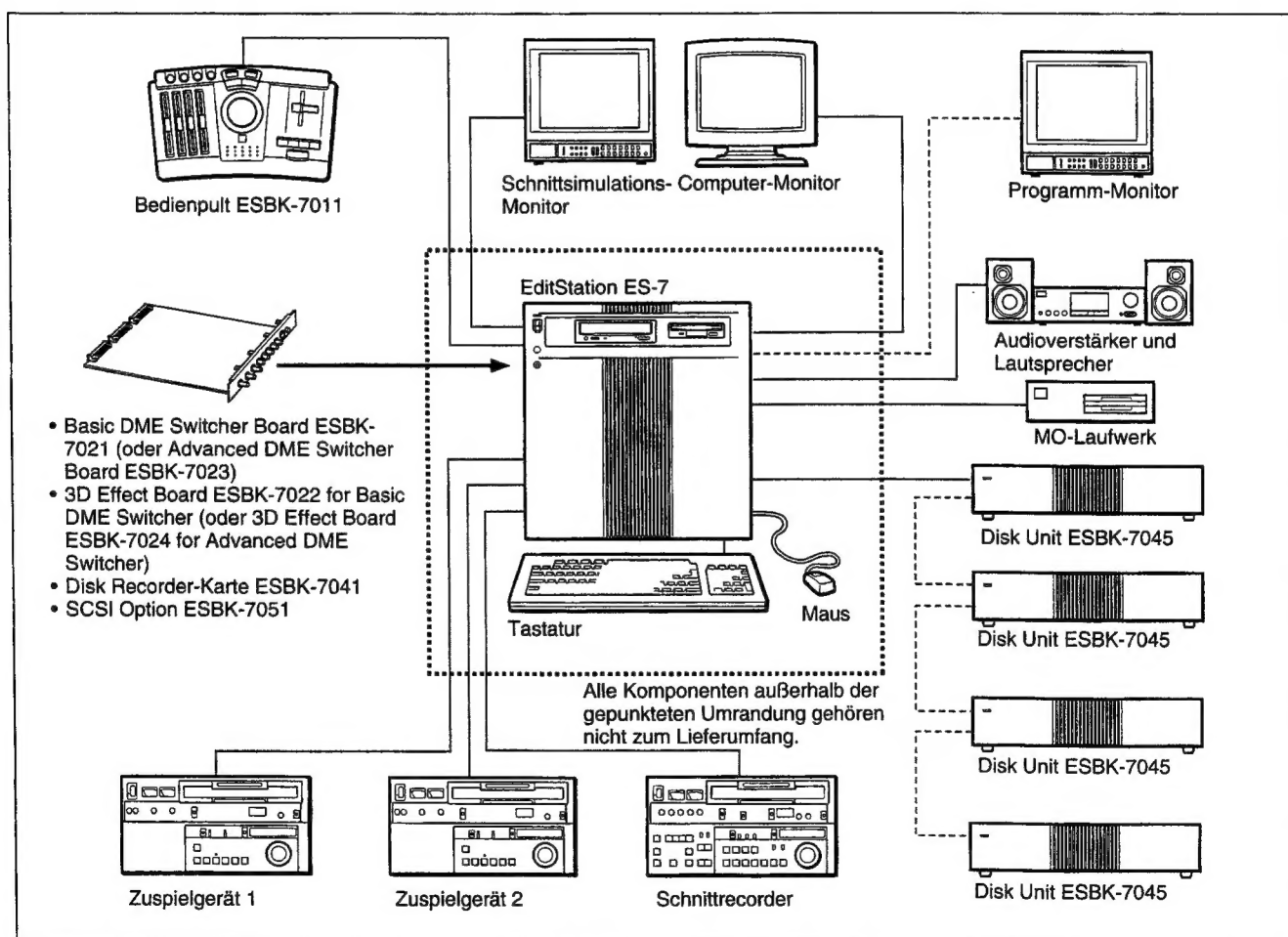
Analog Hybrid Editing System

Als Video-Schalteneinheit verwendet dieses System die optionale Basic DME Switcher Board ESBK-7021 oder die Advanced DME Switcher Board ESBK-7023. Als dreidimensionaler Effektprozessor dient die 3D Effect Board ESBK-7022 for Basic DME Switcher oder die 3D Effect Board ESBK-7024 for Advanced DME Switcher.

Zur Konfiguration gehören zwei analoge Zuspelgeräte und ein analoger Schnitterrecorder für ein analoges Hybridsystem, das Spezialeffekte bei gleichzeitigem Umschalten zwischen Disk Recorder und Band ermöglicht.

Zum Schneiden einer großen Anzahl kurzer Szenen können die Video-Clips vom Band auf den Disk Recorder kopiert werden. Dies erhöht die Effizienz des Schnittbetriebs durch Nutzung der schnelleren Cue-up-Zeiten, die durch die kürzeren Zugriffszeiten der Disk Recorder zur Verfügung stehen. Längere Schnitte wiederum können jederzeit direkt auf Band aufgezeichnet werden. Abhängig vom Material und Inhalt der Schnitte läßt sich das jeweils geeignetste Verfahren wählen.

Die Schnittresultate werden auf dem Schnitterrecorder aufgenommen. Das MO-Laufwerk dient zum Speichern und Abrufen von Schnittdateien.

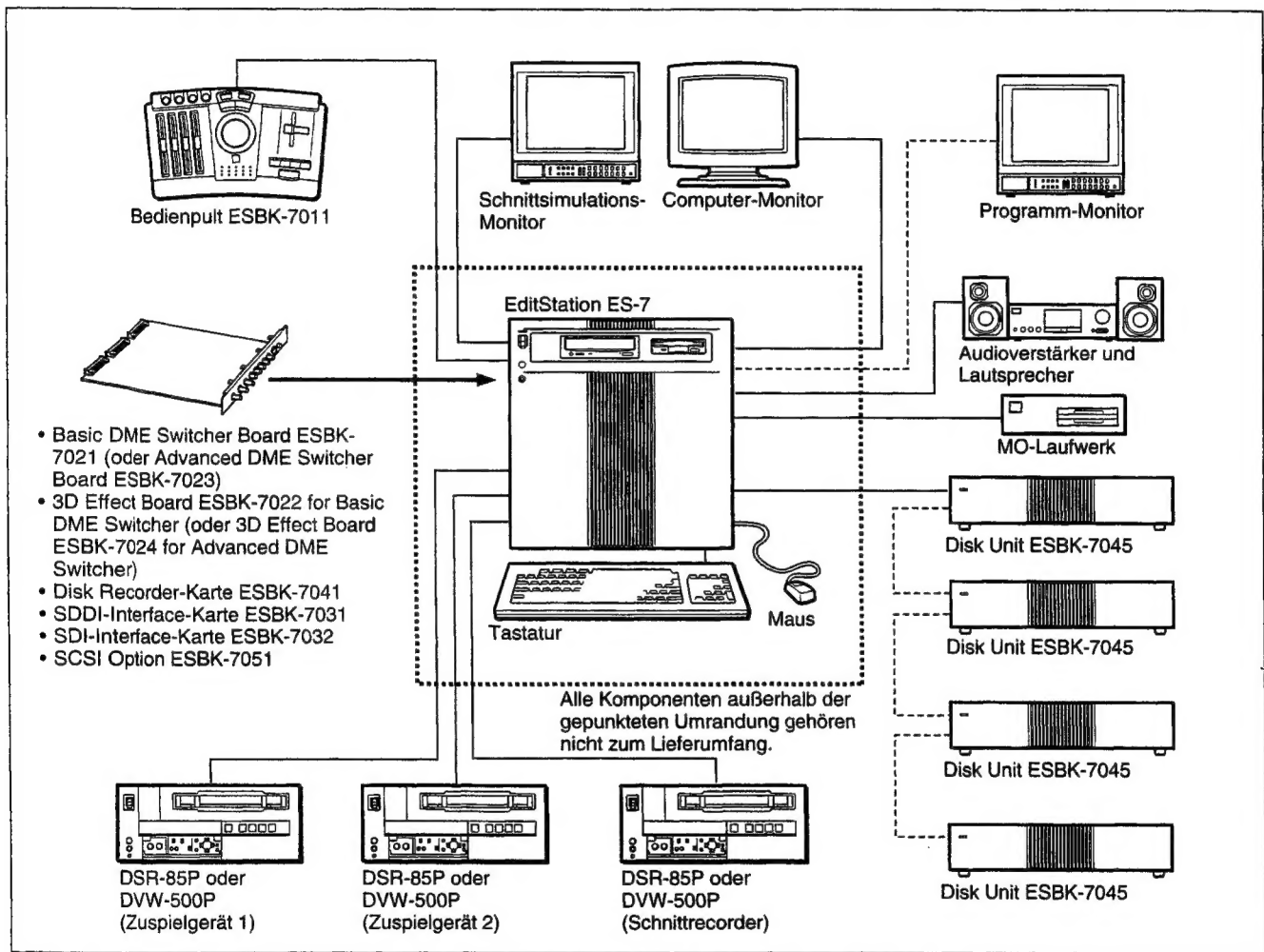


Analog Hybrid Editing System

Digital Hybrid Editing System

Als Video-Schalteinheit verwendet dieses System die optionale Basic DME Switcher Board ESBK-7021 oder die Advanced DME Switcher Board ESBK-7023. Als dreidimensionaler Effektprozessor dient die 3D Effect Board ESBK-7022 for Basic DME Switcher oder die 3D Effect Board ESBK-7024 for Advanced DME Switcher.

Zur Konfiguration gehören Zuspieldgeräte und Schnittrecorder der DSR-Serie oder des Betacam-Formats für ein digitales Hybridsystem, das Spezialeffekte bei gleichzeitigem Umschalten zwischen Disk Recorder und Band ermöglicht. Die Schnittresultate werden auf dem Schnittrecorder aufgenommen. Das MO-Laufwerk dient zum Speichern und Abrufen von Schnittdaten..

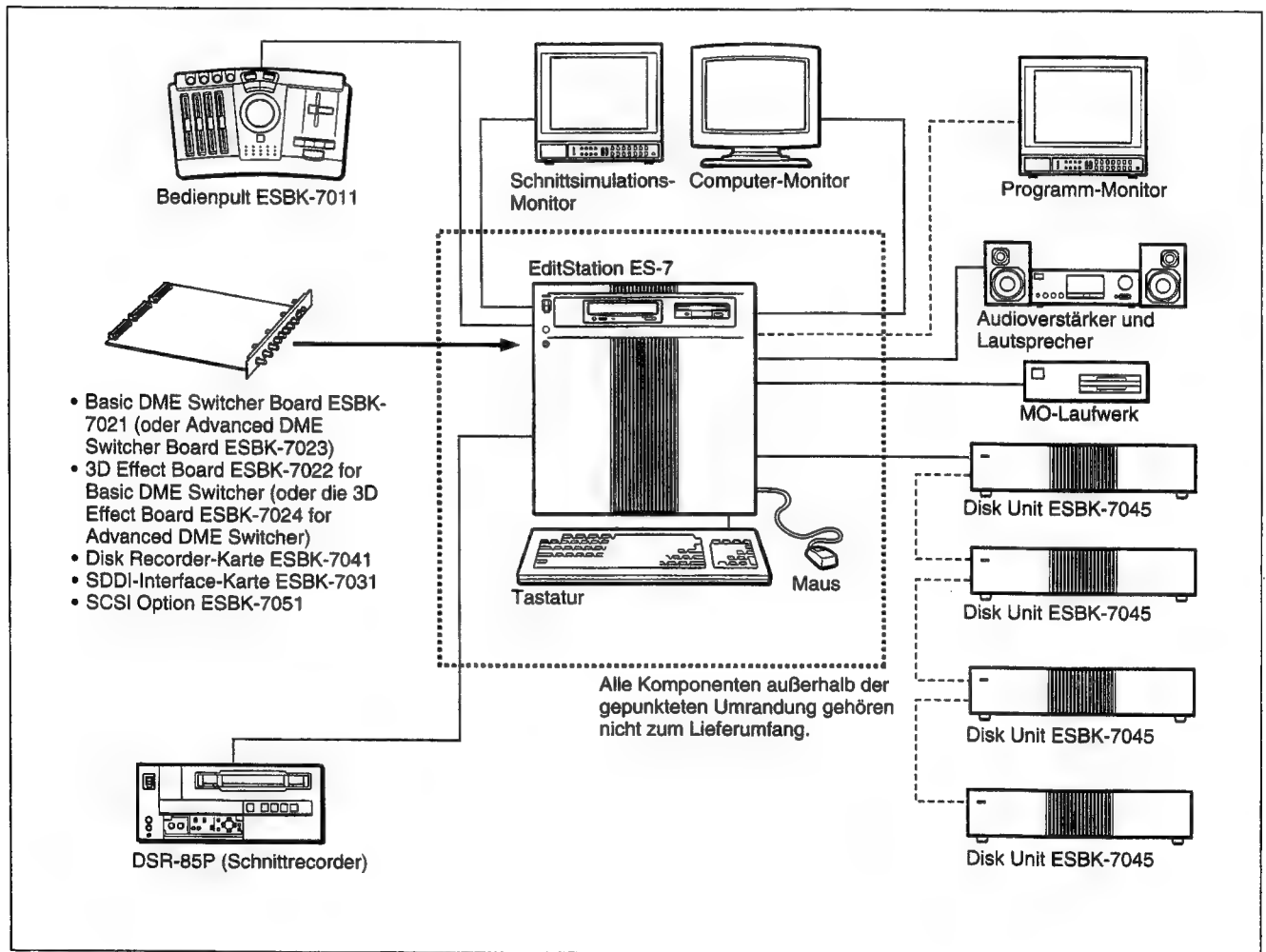


Digital Hybrid Editing System

Digital Non-Linear Editing System

Als Video-Schalteinheit verwendet dieses System die optionale Basic DME Switcher Board ESBK-7021 oder die Advanced DME Switcher Board ESBK-7023. Als dreidimensionaler Effektprozessor dient die 3D Effect Board ESBK-7022 for Basic DME Switcher oder die 3D Effect Board ESBK-7024 for Advanced DME Switcher. Ein digitaler Videorecorder der DSR-Serie dient als Schnittrecorder. Das zum Schneiden benötigte

Material wird mit vierfacher Normalgeschwindigkeit vom digitalen Videorecorder auf den Disk Recorder kopiert. Der Schnittbetrieb erfolgt nichtlinear unter Nutzung der auf den Disk Recorder gespeicherten Daten. Die Schnittresultate werden mit vierfacher Normalgeschwindigkeit an den digitalen Schnittrecorder heruntergeladen. Das MO-Laufwerk dient zum Speichern und Abrufen von Schnittdaten.

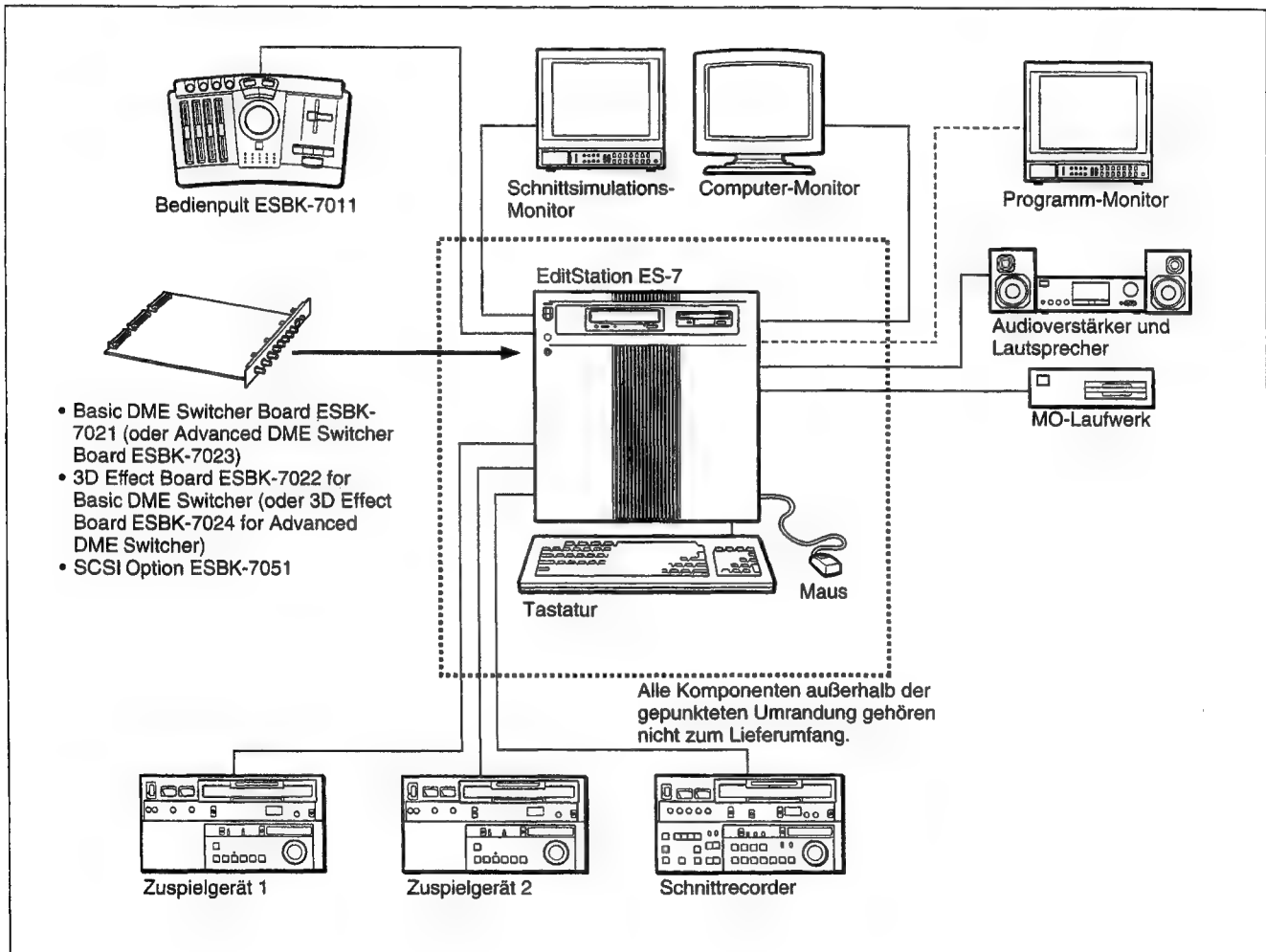


Digital Non-Linear Editing System

Analog Linear Editing System

Als Video-Schalteinheit verwendet dieses System ein optionales Basic DME Switcher Board ESBK-7021 oder Advanced DME Switcher Board ESBK-7023. Als dreidimensionaler Effektprozessor dient ein 3D Effect Board ESBK-7022 for Basic DME Switcher oder 3D Effect Board ESBK-7024 for Advanced DME Switcher.

Die zwei analogen Zuspelgeräte und der analoge Schnittrecorder in diesem System erlauben linearen Schnittbetrieb nur von Videoband. Die Schnittresultate werden auf dem Schnittrecorder aufgenommen. Das MO-Laufwerk dient zum Speichern und Abrufen von Schnittdaten.

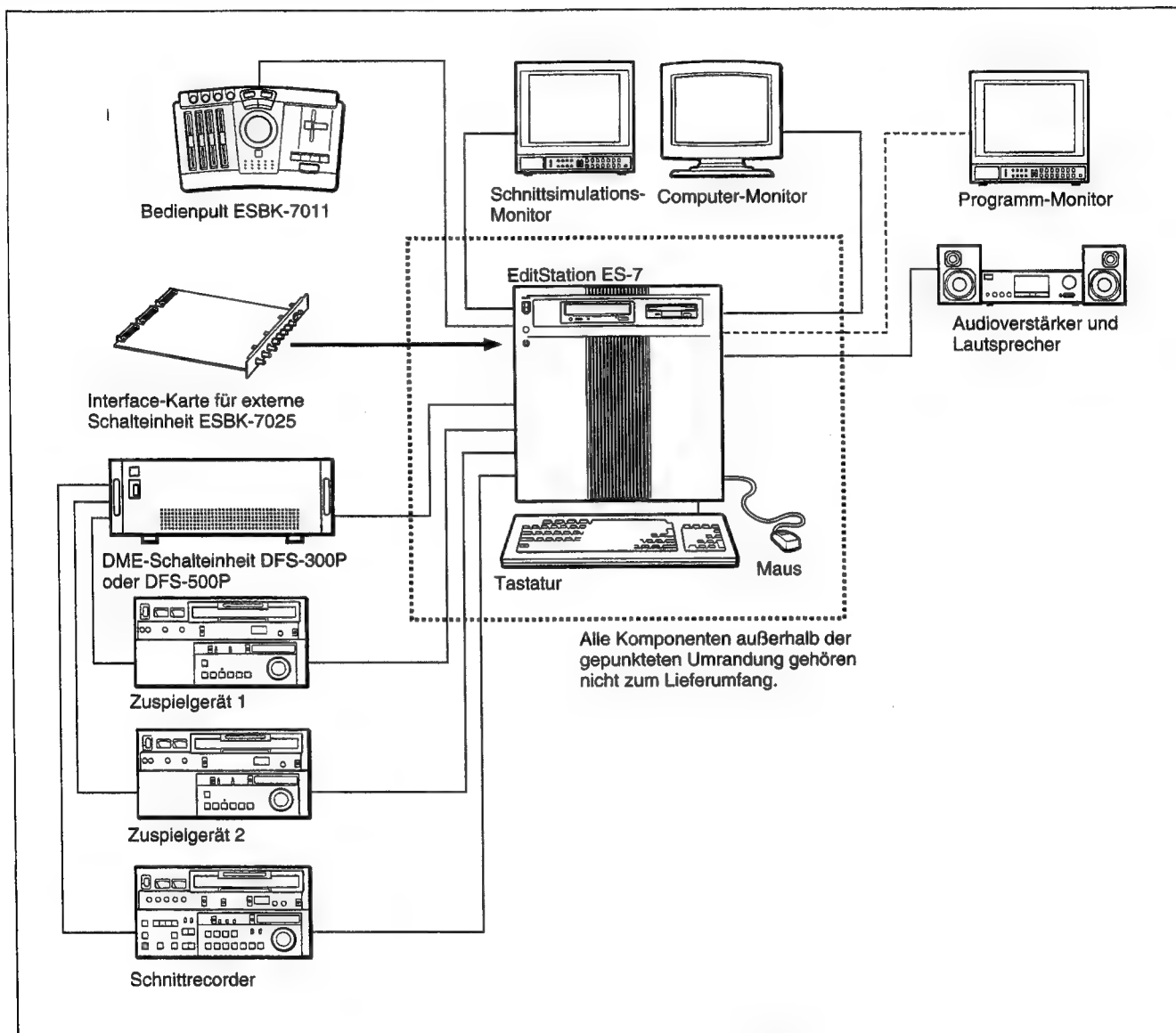


Analog Linear Editing System

Analog Linear Editing System mit externer Schalteinheit

Wenn Sie bereits eine DME-Schalteinheit DFS-300P oder DFS-500P besitzen, können Sie diese mit der EditStation kombinieren, wo sie als Video-Schalteinheit und Effektprozessor verwendet werden.

Die zwei analogen Zuspielderäte und der analoge Schnittrecorder in diesem System erlauben nur linearen Schnittbetrieb und nur von Videoband.



Analog Linear Editing System mit externer Schalteinheit

Optionale Komponenten und Software

Optionale System-Upgrades

Disk Unit ESBK-7045

Ein Festplattenlaufwerk zum Speichern von Video- und Audiodaten. Die schnellen Zugriffszeiten der Festplatte erlauben raschen Direktzugriff auf gewünschte Clips.

Anders als bei Clips auf Band lassen sich Clips auf Festplatte direkt und praktisch ohne Verzögerung ansteuern. Im High-Quality-Modus lassen sich Video-Clips in einer Gesamtlänge von einer Stunde abspeichern. Bis zu vier Disk Units lassen sich an eine EditStation anschließen.

Disk Recorder-Karte ESBK-7041

Diese Karte wird in einen Steckplatz auf der Hauptplatine der EditStation installiert. Sie steuert die Disk Unit(s) ESBK-7045 und ermöglicht nichtlinearen Schnittbetrieb mit den Disk Unit-Daten.

Bedienpult ESBK-7011

Dieses Bedienpult stellt einen Job/Shuttle-Knopf, einen Überblend-Hebel, MARK IN- und MARK OUT-Tasten sowie weitere Schnittsteuerelemente zur Verfügung. Mit Hilfe des Bedienpults werden die Steuerung des Bandtransports und die Korrektur der Schnittpunkte erleichtert sowie die manuelle Definierung des Timings der Schnittübergänge.

Optionale Karten

Basic DME Switcher Board ESBK-7021

Diese Doppel-Erweiterungskarte wird in zwei Steckplätze auf der Hauptplatine der EditStation installiert. Die beiden Karten liefern Schaltfunktionen für die Video- und Audiosignale sowie zweidimensionale DME-Funktionen (DME = Digital Multi Effects). Gleichzeitig bieten die Karten Farbkorrektur, einen Downstream Keyer sowie Chroma-Key-Funktionen.

3D Effect Board ESBK-7022 for Basic DME Switcher

Eine Tochterkarte, die auf eine der Basic DME Switcher Boards ESBK-7021 installiert wird, um lineare und nichtlineare dreidimensionale Effekte zu ermöglichen.

Advanced DME Switcher Board ESBK-7023

Diese Doppel-Erweiterungskarte wird in zwei Steckplätze auf der Hauptplatine der EditStation installiert. Die beiden Karten liefern Schaltfunktionen für die Video- und Audiosignale sowie zweidimensionale DME-Funktionen (DME = Digital Multi Effects). Gleichzeitig bieten die Karten Farbkorrektur, einen Downstream Keyer sowie Chroma-Key-Funktionen. Im Vergleich zum Basic DME Switcher Board wird eine noch höhere Bildqualität geboten, so daß eine große Anzahl fortgeschrittener Spezialeffekte zur Verfügung steht.

3D Effect Board ESBK-7024 for Advanced DME Switcher

Eine Tochterkarte, die auf eine der Advanced DME Switcher Boards installiert wird, um lineare und nichtlineare dreidimensionale Effekte zu ermöglichen. Gleichzeitig werden die Beleuchtungs- und Schweifeffekte verbessert.

Interface-Karte für externe Schalteinheit ESBK-7025

Diese Erweiterungskarte wird in einen Steckplatz auf der Hauptplatine der EditStation installiert. Sie ermöglicht die Steuerung einer DME-Schalteinheit DFS-500P oder DFS-300P an der EditStation während der Bandwiedergabe für linearen Schnittbetrieb.

SDDI-Interface-Karte ESBK-7031

Diese Erweiterungskarte wird in einen Steckplatz auf der Hauptplatine installiert. Sie ermöglicht die Ein- und Ausgabe von SDDI-Videosignalen (SDDI = Serial Digital Data Interface) und digitalen AES/EBU-Audiosignalen. Der Einbau dieser Karte erlaubt den Anschluß eines Videorecorders der DSR-Serie, eines CD-Spielers oder eines DAT-Decks zur Ein- und Ausgabe digitaler Audiosignale.

SDI-Interface-Karte ESBK-7032

Eine Tochterkarte, die auf die SDDI-Interface-Karte ESBK-7031 installiert wird, um die Ein- und Ausgabe digitaler Videosignale im digitalen Komponenten-Format (D1-Format) zu ermöglichen. Installieren Sie diese Karte, wenn ein Videorecorder der DSR-Serie oder ein digitaler Betacam-Videorecorder der DVW-Serie angeschlossen werden soll. Diese Karte wird ebenfalls benötigt, um digitalen linearen Schnittbetrieb mit der EditStation und einem Videorecorder der DSR-Serie ausführen zu können.

SCSI-Karte ESBK-7051

Diese Erweiterungskarte wird in einen ISA-Steckschlitz der EditStation installiert und ermöglicht den Anschluß externer MO-Laufwerke oder anderer SCSI-Peripheriegeräte, um den Austausch von Schnittdaten einschließlich Index-Bildern von Video-Clips zu ermöglichen.

Ethernet-Karte ESBK-7052

Diese Erweiterungskarte wird in einen ISA-Steckschlitz der EditStation installiert und ermöglicht den Anschluß der EditStation in ein Ethernet¹⁾-Netzwerk zum Austausch von Grafikdaten, Index-Bildern oder anderen Schnittdaten.

Optionale Software

ESDraw™ ESBK-7071

Ein Drawing-Programm für die EditStation auf CD-ROM. Zum Lieferumfang gehört eine Adapterkarte für den Einbau in die EditStation, so daß sich die Drawing-Operationen auf einem Videomonitor betrachten lassen während andere Vorgänge im Hintergrund laufen.

Bedienungshandbuch ESBK-7092G

Ein gedrucktes Handbuch, das die Anwendung des ESDraw-Software ausführlich beschreibt. Der Inhalt dieses Handbuchs ist identisch mit der Bedienungsanleitung auf der CD-ROM, die zum Lieferumfang von ESDraw ESBK-7071 gehört.

Weitere Handbücher

Zum Lieferumfang der EditStation gehört eine CD-ROM mit Online Manual, das auch in gedruckter Form als Anwenderhandbuch ESBK-7091G erhältlich ist. Die Inhalte der einzelnen Schriften zur EditStation sind wie folgt:

- **Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)**

Dieses Handbuch gibt einen Systemüberblick, beschreibt die Installation und Anschlüsse, die technischen Daten sowie die grundlegenden Bedienungsverfahren. Es beschreibt fernerhin die Benutzung des Online Manuals.

Machen Sie sich mit dieser Bedienungsanleitung vor dem Betrieb der EditStation bitte sorgfältig vertraut.

- **Online Manual (mitgeliefert, auf CD-ROM) und Bedienungshandbuch (optional)**

Diese enthalten ausführliche Beschreibungen der Bedienungsverfahren der EditStation, die über die Hinweise in der Bedienungsanleitung hinausgehen.

1) Ethernet ist ein eingetragenes Warenzeichen der FUJI XEROX Co., Ltd.

Dieses Kapitel beschreibt das Starten und Herunterfahren des Systems, die Bedienung mit Maus und Tastatur sowie den Umgang mit den Fenstern. Die hier beschriebenen Bedienungsverfahren gelten für alle Schnittfunktionen.

Systemstart

Nach dem Einschalten und Hochfahren fragt das System nach dem Namen und Paßwort des Benutzers als Schutz gegen unberechtigten Zugriff. Bei Auslieferung des Systems ist noch keinerlei Einschränkung konfiguriert, so daß es bei der Abfrage genügt, die Enter-Taste zu drücken. Soll der Zugriff auf das System eingeschränkt werden, können Sie die Namen und Paßwörter der berechtigten Benutzer registrieren.

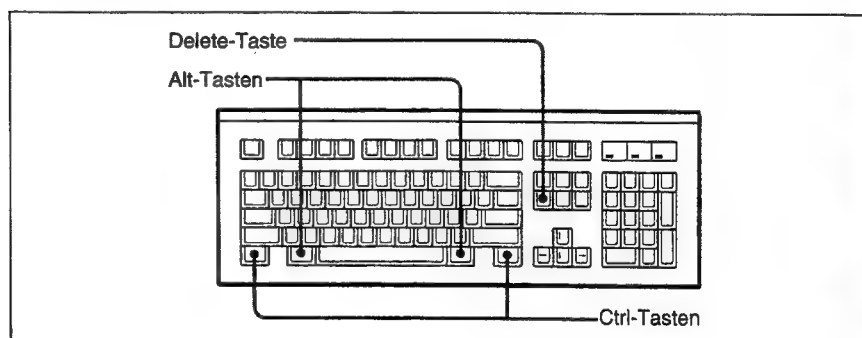
Einzelheiten siehe „Registrieren von Benutzernamen und Paßwörtern“ auf Seite 91.

Zum Starten des Systems verfahren Sie wie folgt.

- 1** Schalten Sie die einzelnen Komponenten des Systems in der folgenden Reihenfolge ein:
 - 1) Computer-Monitor, MO-Laufwerk, Drucker und sonstige Peripheriegeräte, Videorecorder, Videomonitor, Audioverstärker oder Audioanlage
 - 2) EditStation Hauptgerät

Nach einigen Sekunden erscheint die Meldung „Press Ctrl + Alt + Del to log on.“.

- 2** Drücken Sie die Tasten Tasten Ctrl, Alt und Delete gleichzeitig.



(bitte wenden)

Daraufhin erscheint der Anmeldeschirm im Monitor.

Die Bedeutungen der einzelnen Felder im Anmeldeschirm sind wie folgt:

Username: Hier wurde werkseitig der Benutzername „Creator“ registriert. Wurden andere Namen registriert, erscheint jeweils der Name des Benutzers, der sich das letzte Mal am System angemeldet hatte.

From: Hier wurde werkseitig „ES-7“ registriert. Eine Änderung ist nur erforderlich, wenn die EditStation innerhalb eines Netzwerks betrieben wird, wo jedem Gerät ein eigener Name zugeordnet werden muß. Lesen Sie in einem solchen Fall die Bedienungsanleitung der Ethernet Option ESBK-7052.

Password: Dieses Feld wurde werkseitig leergelassen. Wenn ein Paßwort registriert wurde, geben Sie es hier ein.

3 Geben Sie den Benutzernamen ein.

Bringen Sie den Mauscursor auf das Username-Feld, so daß er zu einer senkrechten Linie wird. Klicken Sie die linke Maustaste, so daß der Cursor zu blinken beginnt. Geben Sie nun den Benutzernamen über die Tastatur ein.

Dieser Schritt ist überflüssig, wenn der werkseitig eingestellte Benutzername nicht geändert wurde.

Einzelheiten zur Mausbedienung siehe Seite 20.

Einzelheiten zur Tastaturbedienung siehe Seite 22.

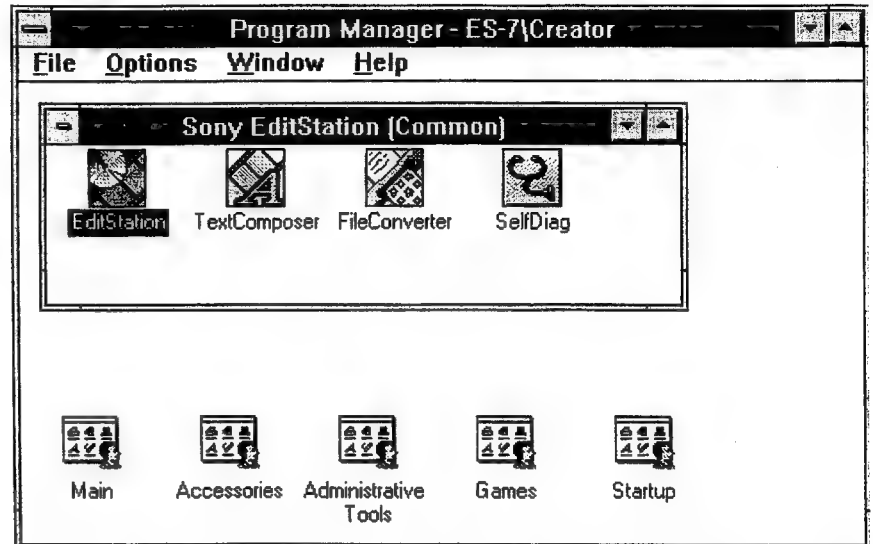
4 Geben Sie das Paßwort ein.

Bringen Sie den Mauscursor auf das Password-Feld, klicken Sie die linke Maustaste, und geben Sie das Paßwort über die Tastatur ein. Statt der getippten Paßwort-Zeichensequenz wird im Password-Feld lediglich eine Reihe aus Sternchen (*****) angezeigt.

Dieser Schritt ist überflüssig, wenn kein Paßwort registriert wurde. Werkseitig ist kein Paßwort registriert.

- 5** Drücken Sie die Enter-Taste oder klicken Sie die OK-Schaltfläche mit der Maus an.

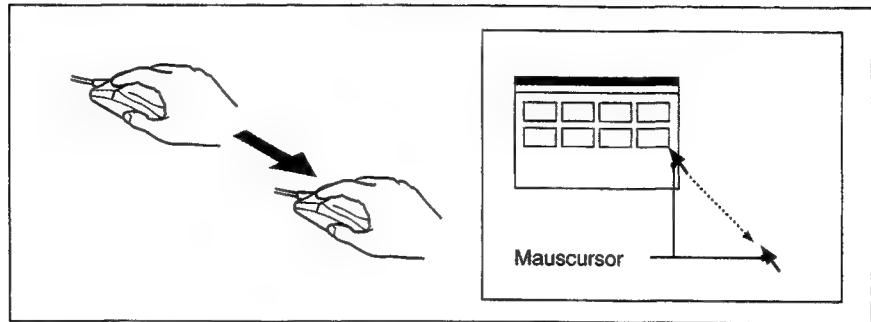
Das Anmeldeverfahren ist damit abgeschlossen. Das Betriebssystem Windows NT wird geladen und nach einer Weile erscheint der Programm-Manager. Dieses Fenster wird zum Starten der EditStation und zum Herunterfahren des Systems benötigt.



Mausbedienung

Bewegen des Mauscursors

Bewegen Sie die Maus und beobachten Sie die Bewegung des Mauscursors, um sich mit der Maus vertraut zu machen.



Klicken

„Klicken“ ist das kurze Drücken der linken Maustaste. „Auf das Symbol klicken“ bedeutet, den Mauscursor auf das Symbol setzen und die linke Maustaste kurz drücken. (Ein Symbol ist ein kleines Bild im Fenster, das ein Programm, ein Dokument usw. repräsentiert.)

Wenn nicht ausdrücklich erwähnt, gilt das Klicken stets für die linke Maustaste.



Doppelklicken

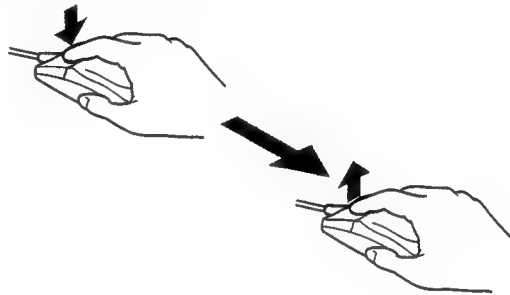
„Doppelklicken“ ist das rasche Drücken der linken Maustaste zweimal hintereinander. Wenn das Zeitintervall zwischen den beiden Klicks zu groß ist, verarbeitet das System dies als zwei einzelne „Klicks“ — nicht als Doppelklick.

Das Starten der EditStation-Software erfolgt durch Doppelklicken auf das EditStation-Symbols.



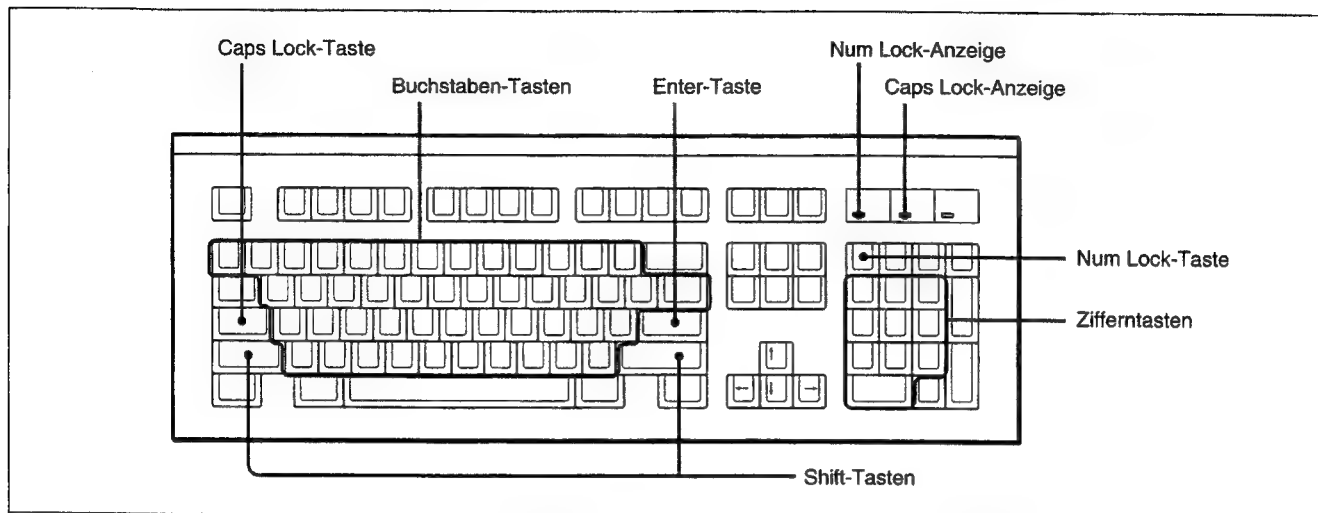
Verschieben

„Verschieben“ mit der Maus bedeutet das Bewegen eines Symbols oder Fensters im Bildschirm auf eine andere Position. Hierzu wird zunächst der Mauscursor auf den betreffenden Posten gesetzt, die linke Maustaste gedrückt, dann bei weiterhin gedrückt gehaltener Maustaste der Posten durch Bewegen der Maus auf die gewünschte Position verschoben. Bei Loslassen der Maustaste ist der Verschiebevorgang beendet. Die Software der EditStation erlaubt das Schieben und Kopieren (Drag und Drop) von Video-Clips zwecks Zusammenstellung gewünschter Clip-Sequenzen für die Aufzeichnung.



Tastaturbedienung

Eingabe von Text und Ziffern



Eingabe von Groß- und Kleinbuchstaben

Zur Eingabe eines Kleinbuchstaben einfach die betreffende Buchstabentaste drücken. Zur Eingabe eines Großbuchstaben die betreffende Buchstabentaste gemeinsam mit der Shift-Taste drücken.

Kontinuierliche Großschreibung

Bei Drücken der Caps Lock-Taste gemeinsam mit der Shift-Taste wird die Tastatur auf Eingabe von Großbuchstaben „festgestellt“, und die Caps Lock-Anzeige leuchtet auf. Bei Drücken der Buchstabentasten erfolgt dann automatisch Großschreibung.

Zum Ausschalten der Großschreibung einfach die Shift-Taste drücken, so daß die Caps Lock-Anzeige erlischt.

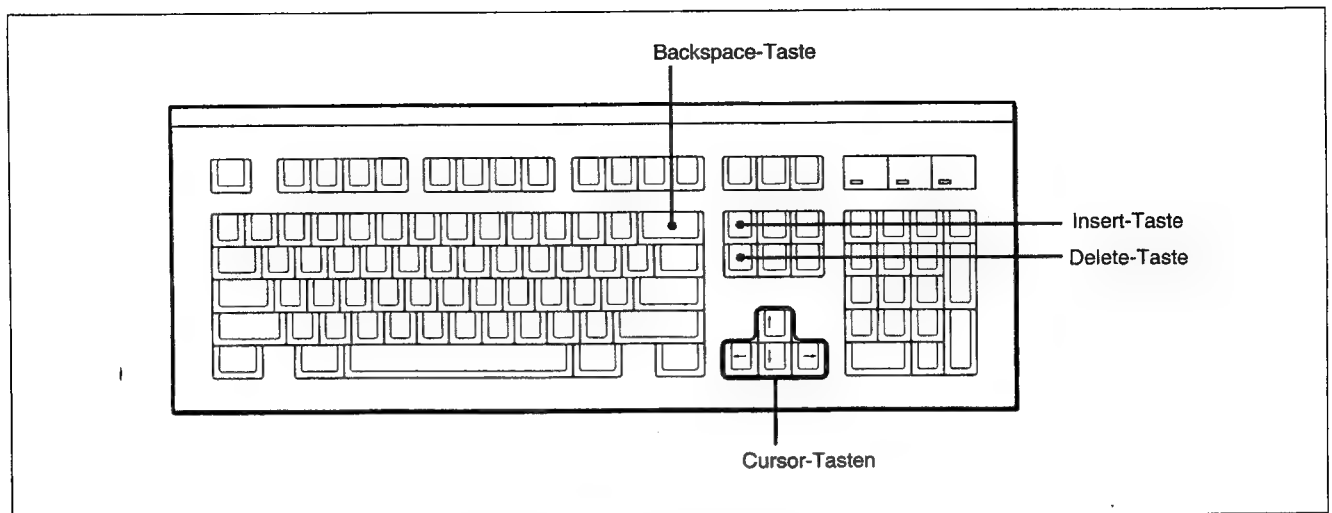
Zeilenwechsel und Bestätigung von Eingaben

Zur Eingabe einer neuen Zeile die Enter-Taste drücken. In Dialogboxen bewirkt das Drücken der Enter-Taste, daß der eingegebene Dateiname oder andere Befehle an das System übergeben werden.

Zifferneingabe

Ziffern lassen sich bequem über die Zifferntastatur eingeben. Drücken Sie hierfür zunächst die Num Lock-Taste, so daß die Num Lock-Anzeige aufleuchtet.

Bei erloschener Num Lock-Anzeige dienen die Tasten der Zifferntastatur als Cursor-Tasten, Seiten-Schaltasten, Löschtaste usw.



Löschen von Eingaben

Bei Drücken der Backspace-Taste wird das Zeichen links vom Cursor gelöscht.

Bei Drücken der Delete-Taste wird das Zeichen rechts vom Cursor gelöscht.

Bewegen des Cursors

Der Cursor läßt sich mit den Cursor-Tasten , ,  und  bewegen.

Einfüg- und Überschreib-Modi

Mit der Insert-Taste wird zwischen Einfüg- und Überschreib-Modus hin- und hergeschaltet.

Im Einfüg-Modus (Insert) wird bei Drücken einer Taste das betreffende Zeichen an der Cursor-Position eingegeben und das vorher an dieser Position befindliche (sowie alle weiteren) Zeichen um eine Stelle nach rechts versetzt.

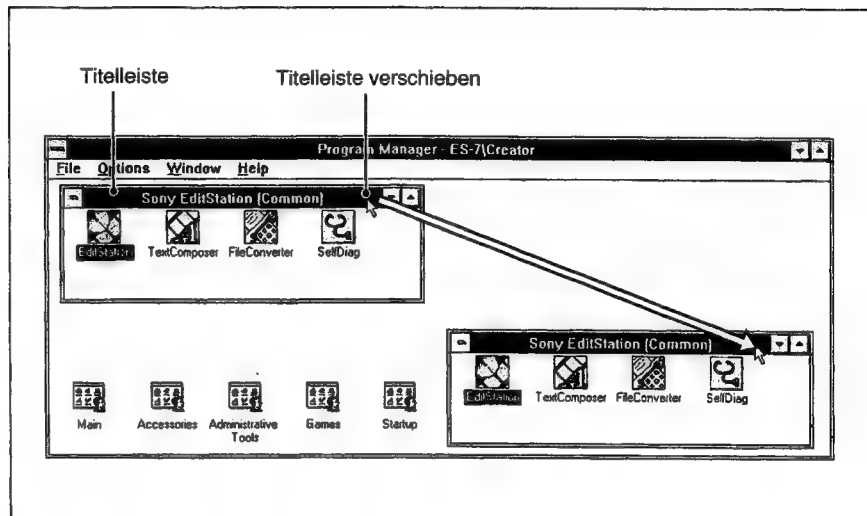
Im Überschreib-Modus wird stattdessen das an der Cursor-Position befindliche Zeichen durch das neue Zeichen überschrieben.

Starten und Herunterfahren des Systems

Das Arbeiten mit Fenstern

Verschieben eines Fensters


Klicken Sie die Titelleiste des Fensters an, halten Sie die Maustaste gedrückt und verschieben Sie das Fenster auf die gewünschte Position.




Dimensionieren eines Fensters

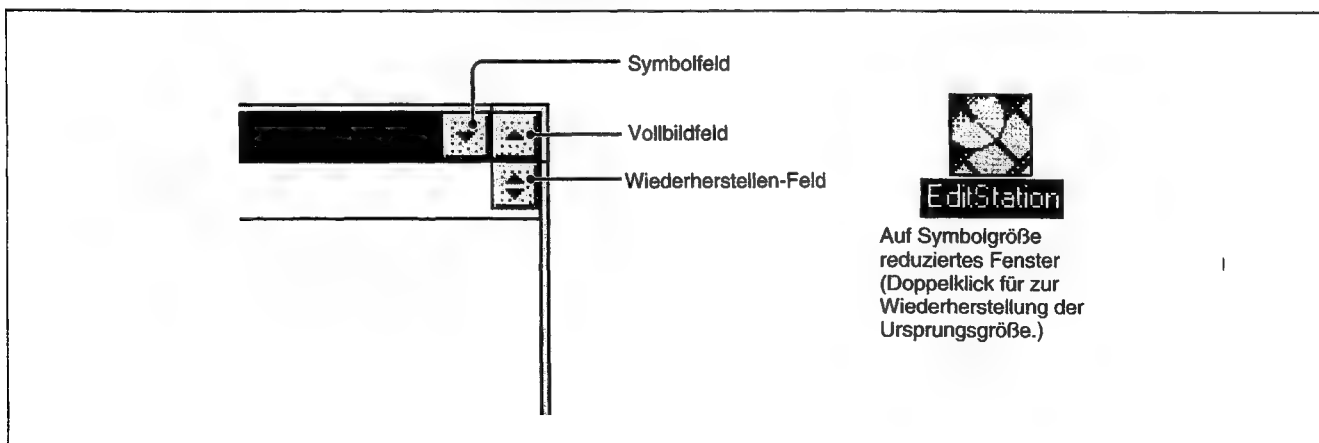
Dimensionieren über die Eckenfelder

In der oberen rechten Fensterecke befinden sich drei Schaltflächen mit denen sich das Fenster wie folgt dimensionieren lässt:

Um das Fenster auf Vollbild zu vergrößern, klicken Sie .

Zum Wiederherstellen der Ursprungsgröße klicken Sie .

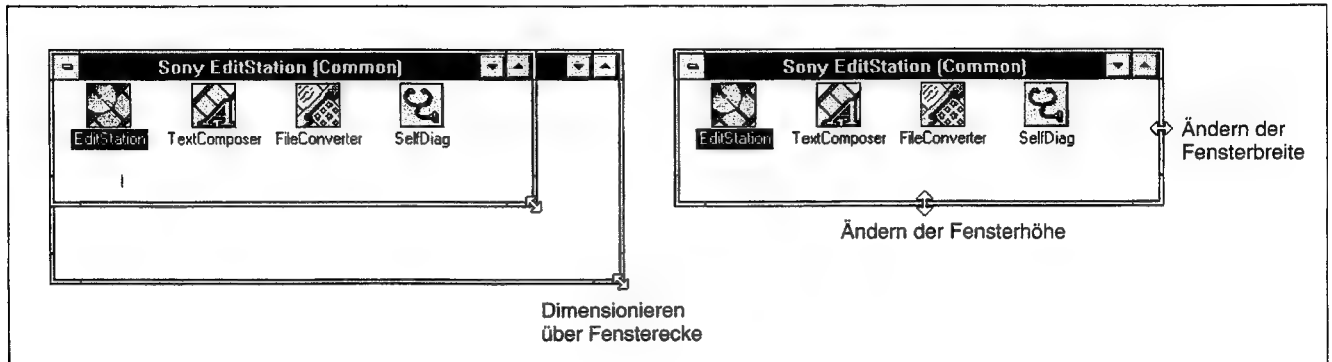
Um das Fenster auf Minimalgröße (Symbolgröße) zu verkleinern, klicken Sie . Bei Doppelklicken auf das Symbol kehrt das Fenster wieder auf Ursprungsgröße zurück.



Dimensionieren über die Fensterränder

Das Fenster (ausgenommen bei Vollbildgröße) läßt sich durch Verschieben seiner Ecken dimensionieren.

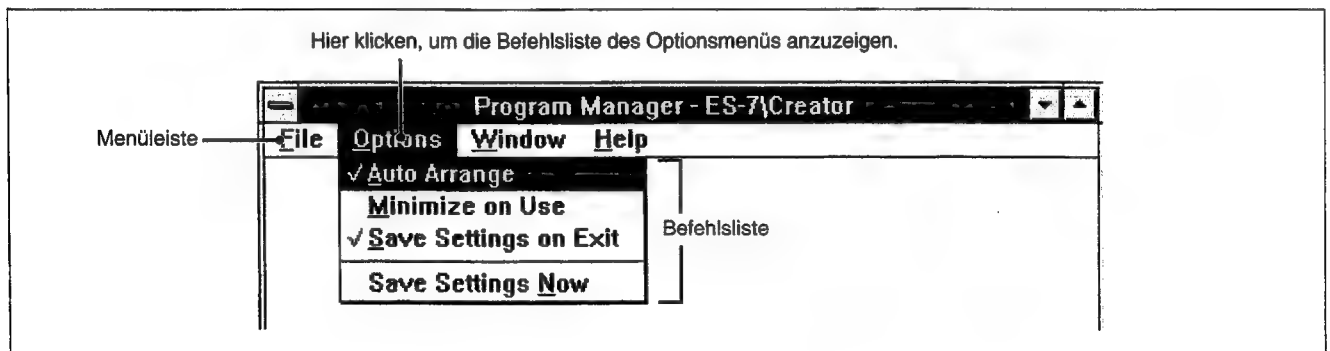
Auch die Höhe und Breite des Fensters läßt sich durch Verschieben der betreffenden Fensterseite individuell einstellen.



Wahl von Menübefehlen

Anzeige der Menübefehlsliste

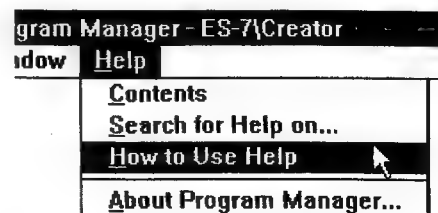
Direkt unter der Titelleiste befindet sich die Menüleiste. Bei Anklicken eines der Menüpunkte in der Menüleiste erscheint die betreffende Befehlsliste für diesen Punkt.



Wahl eines Menübefehls

Halten Sie bei angezeigter Befehlsliste die linke Maustaste gedrückt und wählen Sie den gewünschten Befehl an. Der betreffende Befehl wird hervorgehoben dargestellt. Er wird ausgeführt, sobald Sie die linke Maustaste loslassen.

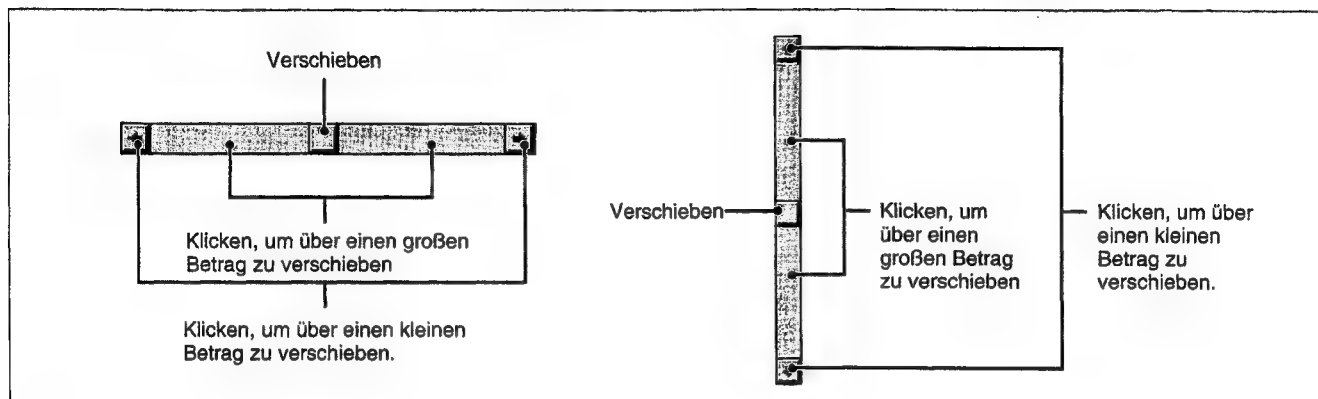
Das folgende Beispiel zeigt die Wahl von „How to use Help“ aus dem Hilfemenü.



Starten und Herunterfahren des Systems

Bildlaufleisten zur Wahl des Fensterausschnitts

Wenn ein Bild oder Dokument größer als der Bildschirm ist, erscheinen die unten gezeigten Bildlaufleisten. Mit der Maus lässt sich dann der Fensterausschnitt vertikal oder horizontal verschieben.



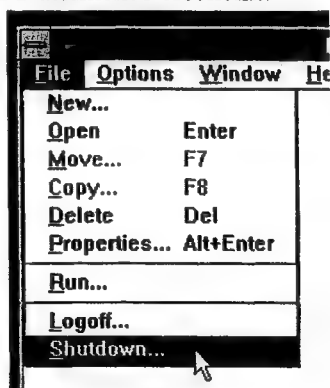
Herunterfahren des Systems

Zum Herunterfahren des Systems verfahren Sie wie folgt, bevor Sie die EditStation ausschalten.

Einzelheiten zur Mausbedienung siehe Seite 20.

1 Klicken Sie auf das Dateimenü (File).

Die Befehlsliste des Dateimenüs erscheint.



2 Gehen Sie auf „Shutdown“ (Beenden) und klicken Sie die Maustaste.

Eine Bildschirmmeldung informiert Sie, wenn Sie die EditStation ausschalten können.

3 Schalten Sie die EditStation aus.

Hinweis

Die EditStation enthält eine interne Festplatte zum Speichern von Systemdaten und Dateien.

Die EditStation erst ausschalten, nachdem die Bildschirmmeldung „It is now safe to turn off your computer.“ erscheint. Andernfalls sind Datenverluste die Folge. Im schlimmsten Fall ist dann kein Neustart mehr möglich.

Sicherungskopien der Festplattendaten

Erstellen Sie regelmäßig Backups von den Daten der internen Festplatte. Bitte denken Sie daran, daß Sony für den Verlust von Daten aufgrund von Hardwarefehlern oder sonstiger Umstände keine Verantwortung übernehmen kann.

Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation-Software

Dieser Abschnitt beschreibt eine typische Schnitt-Session, darunter das Kopieren von Bandmaterial auf Disk Recorder, die Definierung der Aufzeichnungsreihenfolge die Anwendung Tricküberblendungen für die Übergänge zwischen Video-Clips, das Einfügen von Titeln und weitere Bedienungsverfahren. Lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie das erste Mal mit der EditStation arbeiten.

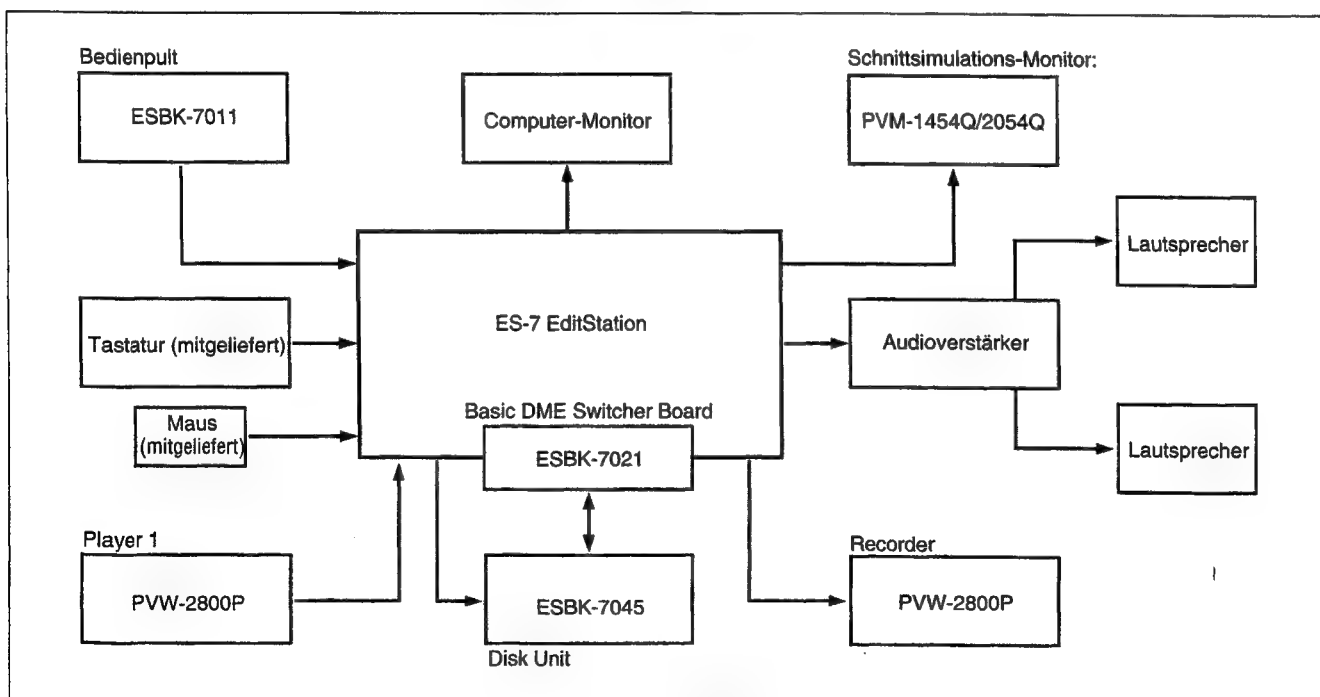
Die Erklärungen setzen Erfahrungen beim Videoschnittbetrieb mit oder ohne Kenntnisse von Windows¹⁾ voraus oder umgekehrt.

Sobald Sie mit den grundlegenden Schnittverfahren vertraut sind, können Sie unter Zuhilfenahme des Online Manuals mit fortgeschrittenen Verfahren experimentieren.

Referenz-Schnittsystem

Die Beispiele basieren auf einem Schnittsystem mit den folgenden Komponenten:

- Player 1: PVW-2800P (1)
- Recorder: PVW-2800P (1)
- Disk Recorder-Karte: ESBK-7041 (1 Satz)
- Disk Unit: ESBK-7045 (1)
- Schnittsimulations-Monitor: PVM-1454Q oder PVM-2054Q (1)
- DME-Schalteinheit: Basic DME Switcher Board ESBK-7021 (1 Satz)
- Audiomonitor: Audioverstärker (1) und Lautsprecher (2)
- Bedienpult: ESBK-7011 (1)

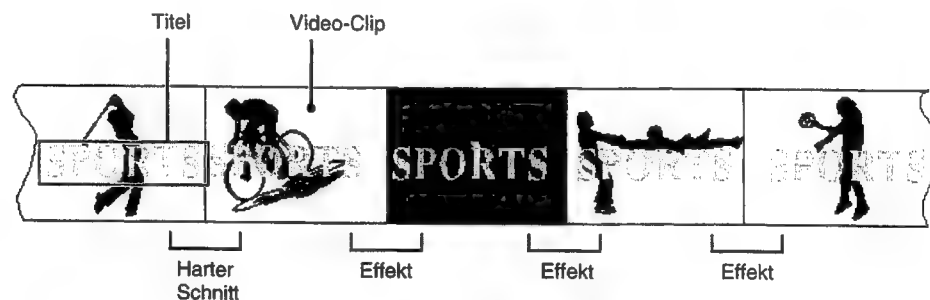
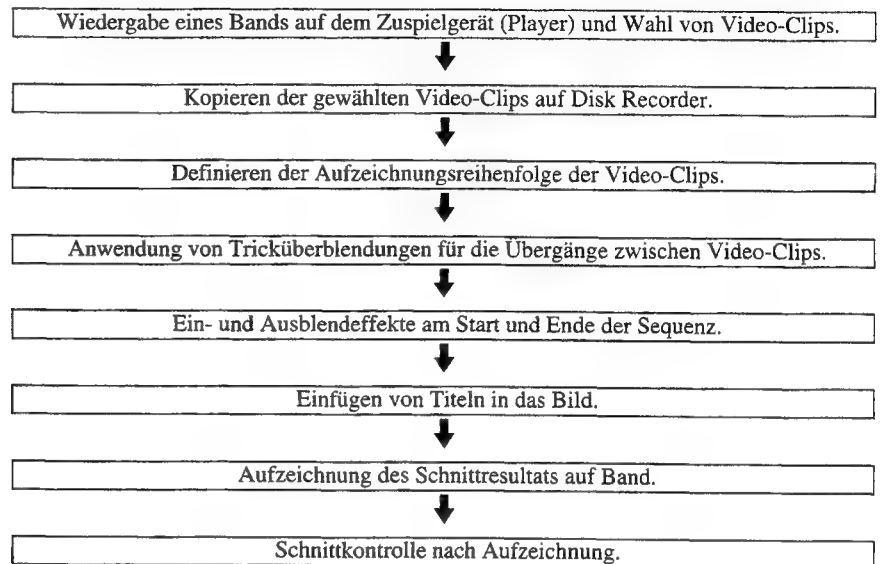


Referenz-Schnittsystem

1) Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Verlauf einer Schnitt-Session

Der Verlauf der in diesem Kapitel beschriebenen Schnitt-Session ist wie folgt:



Beispiel einer Tricküberblendung



Video-Clips und Effekte in einem Schnittbeispiel

Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation-Software

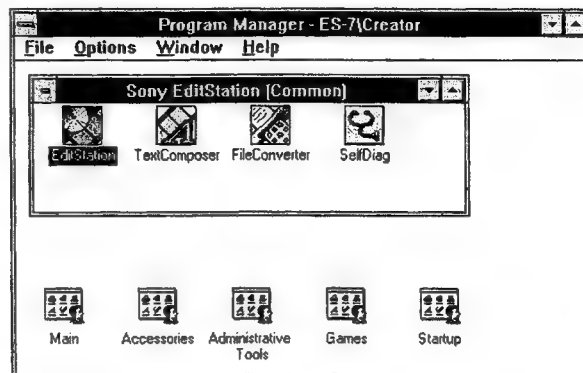
Starten der EditStation-Software

Zum Starten der EditStation-Software verfahren Sie wie folgt.

- 1 Starten Sie das System.

Einzelheiten zum Systemstart siehe Seite 17.

Der folgende Bildschirm erscheint.

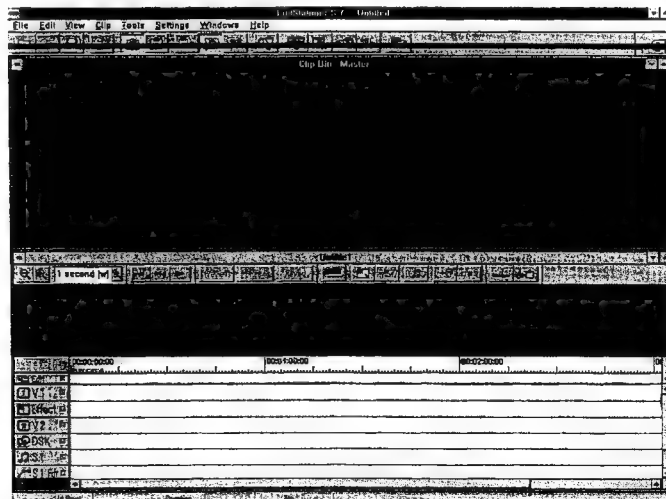


- 2 Doppelklicken Sie auf EditStation in der Gruppe „Sony EditStation“.



Einzelheiten zu „Doppelklicken“ siehe Seite 20.

Der folgende Bildschirm erscheint.



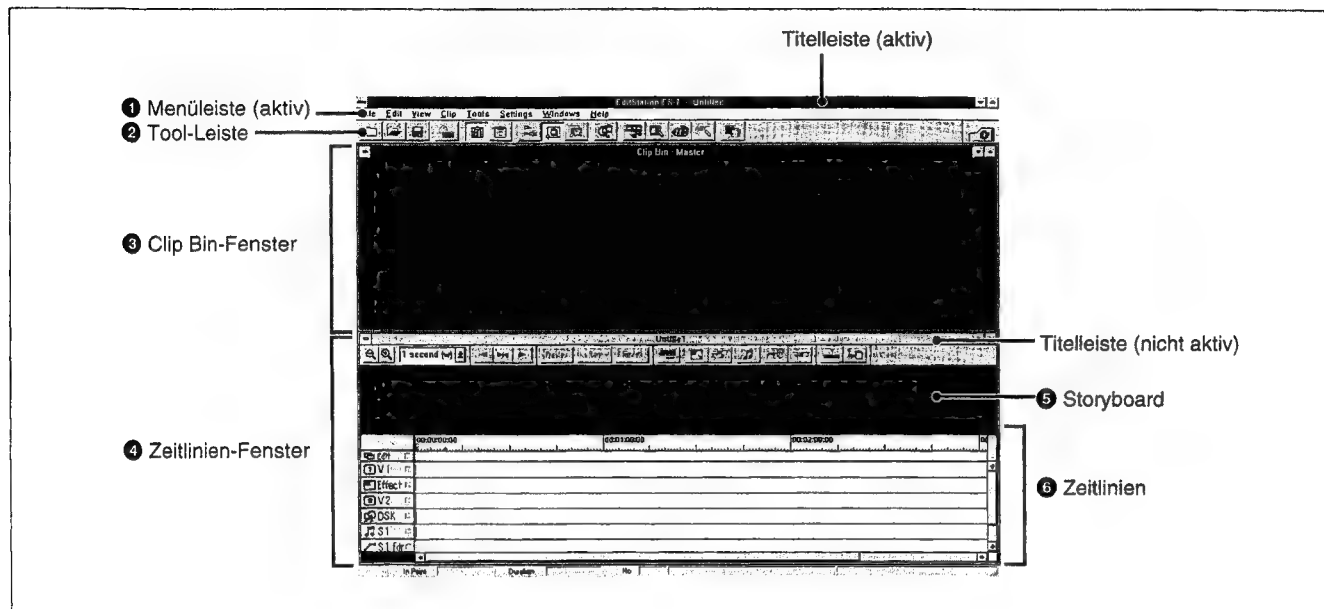
Dies ist der Anfangsschirm der EditStation. Hier werden die meisten Schnittbedienschritte ausgeführt.

Zum Verlassen der EditStation-Software

Siehe „Herunterfahren des Systems“ auf Seite 26.

Erklärung des Anfangsschirms der EditStation-Software

Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen Bildschirmteile des Anfangsschirms.



1 Menüleiste

Zeigt die Menüpunkte. Bei Klicken auf einen Menüpunkt wird dessen Befehlsliste angezeigt. Zum Schließen einer Menüleiste auf einen Punkt außerhalb der Liste klicken.

Die Menüpunkte in der Menüleiste sind abhängig davon, ob das Clip-Bin-Fenster oder das Zeitlinien-Fenster aktiv ist. Das aktive Fenster ist das Fenster, das von den Schnittbedienungsverfahren betroffen wird. Das aktive Fenster ist daran zu erkennen, daß seine Titelleiste hervorgehoben dargestellt wird. Um ein Fenster aktiv zu machen, auf eine beliebige Stelle im Fenster klicken.

2 Tool-Leiste

Die Tool-Leiste enthält eine Reihe von Tool-Schaltflächen. Das Klicken auf diese Schaltflächen hat die gleiche Wirkung wie die Anwahl über Menübefehl. Diese Symbole erleichtern das Ansteuern der wichtigsten Bedienungsschritte für den Schnittbetrieb.

Im Online Manual finden Sie nähere Einzelheiten zu den Tool-Schaltflächen.

3 Clip Bin-Fenster

Dieses Fenster dient zur Zwischenablage für Video-Clips. Hier können Video-Clips übersichtlich gesammelt werden, um sie zum späteren Schnittbetrieb zu verwenden.

4 Zeitlinien-Fenster

Hier werden die meisten Schnittoperationen ausgeführt: Definieren der Clip-Reihenfolge, Definieren von Clip-Übergängen, Einfügen von Titeln usw.

5 Storyboard

Hier werden die Video-Clips in der Reihenfolge arrangiert, in der sie aufgezeichnet werden sollen. Clips können hier kopiert, gelöscht oder versetzt werden.

6 Zeitlinien

Hier werden die Video-Clips, Effekte und weitere Elemente für den Schnitt entlang von Zeitlinien mit Zeitskala aufgezeichnet. Es stehen separate Zeitlinien für Video, Audio, Effekte, Titel usw. zur Verfügung.

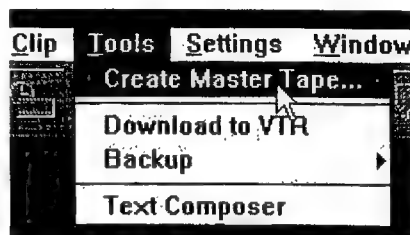
Vorbereiten eines Master Tapes

Zur Aufzeichnung der Schnittresultate muß ein Master Tape mit Schwarzburstsignalen, Steuersignalen (CTL) und Zeitcode vorbereitet werden. Steht ein solches Band bereits zur Verfügung, gehen Sie weiter auf „Erzeugen von Video-Clips“ auf Seite 34. Steht kein solches Band zur Verfügung, verfahren Sie wie folgt.

- 1 Legen Sie eine unbespielte Cassette in den Schnittrecorder ein.

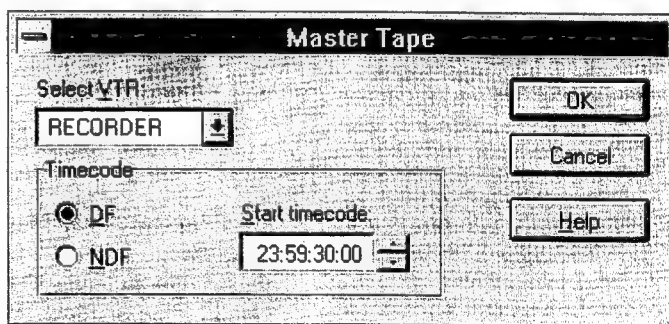
Sorgen Sie dafür, daß das Band an den Bandanfang zurückgespult ist.

- 2 Wählen Sie „Create Master Tape“ aus dem Tool-Menü im Anfangsschirm.



Die Create Master Tape-Dialogbox erscheint.

- 3 Wählen Sie RECORDER im Select VTR-Feld, geben Sie im Start timecode-Feld 23:59:30:00 ein, und klicken Sie auf „OK“.



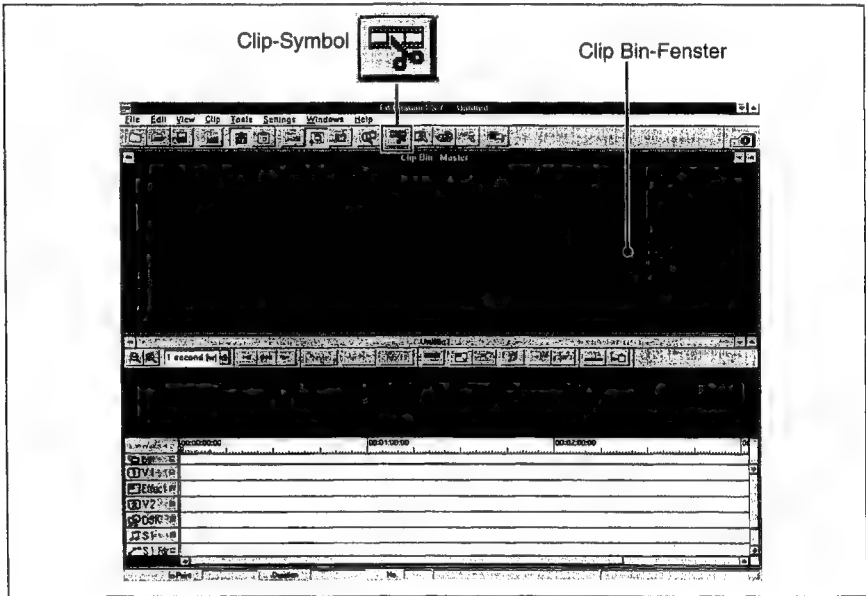
Das Format für den Zeitcode ist Stunden:Minuten:Sekunden:Vollbilder. Gemeinsam mit dem Zeitcode werden die Schwarzburst- und CTL-Signale auf das gesamte Band aufgezeichnet.

Erzeugen von Video-Clips

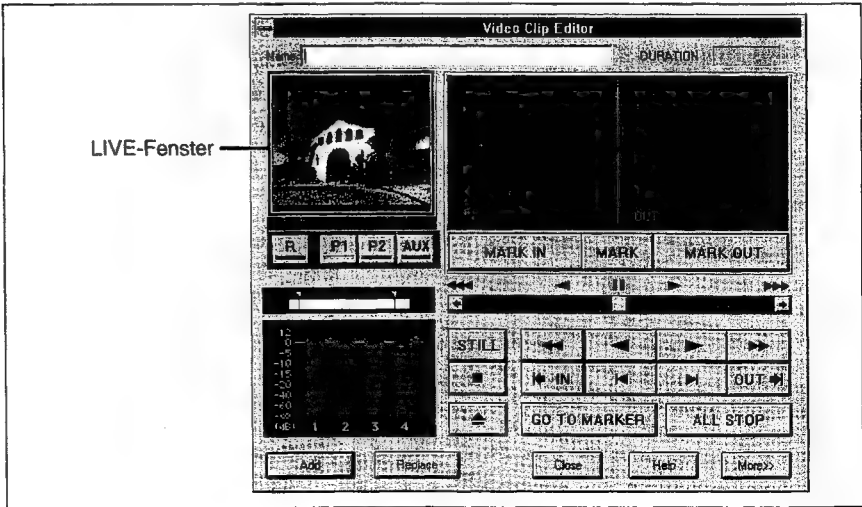
Video-Clips sind das Material, aus dem die Schnitte erzeugt werden. Solche Clips sind wie nachfolgend beschrieben vorzubereiten.

- 1 Legen Sie eine Cassette mit dem gewünschten Videomaterial in das Zuspielderät ein.
- 2 Klicken Sie im Anfangsschirm auf das Clip-Symbol.

Wenn sich das Clip-Symbol nicht anwählen läßt (wird abgeschwächt dargestellt), klicken Sie irgendwo auf das Clip Bin-Fenster, um das Fenster aktiv zu machen.

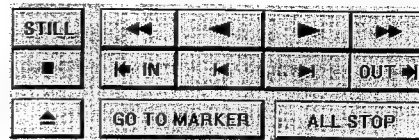


Das folgende Fenster, die sogenannte Dialogbox „Video Clip Editor“, erscheint.
P1 (Player 1) ist als Zuspielderät gewählt, und das Videobild von Player 1 erscheint im LIVE-Fenster.

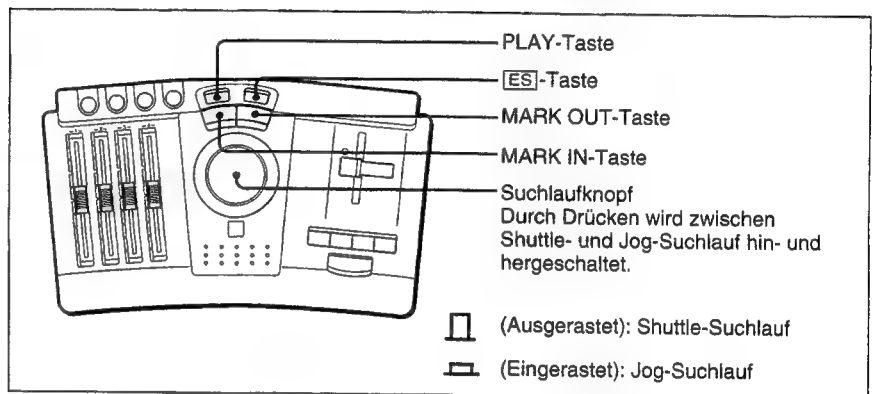


3 Lokalisieren Sie auf Player 1 die gewünschte Szene.

Für den Bandtransport verwenden Sie die folgenden Tasten.

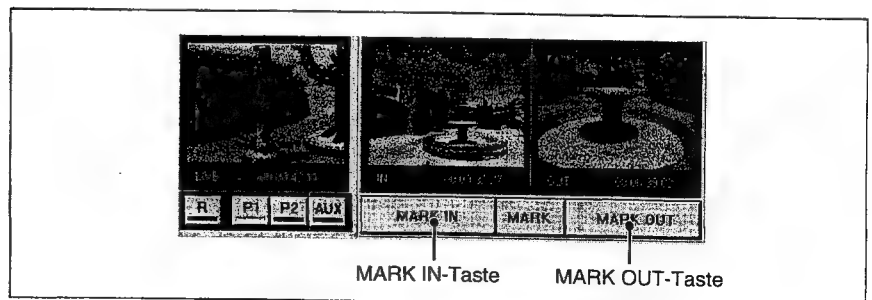


Sie können hierfür auch das optionale Bedienpult verwenden.



Funktion	Klicken Sie auf	Bedienung am Bedienpult
Normale Wiedergabe	▶.	PLAY drücken.
Wiedergabe in Rückwärtsrichtung	◀.	Den Suchlaufknopf im Shuttle-Suchlauf etwas nach links drehen.
Schneller Suchlauf	◀◀ oder ▶▶.	Den Suchlaufknopf im Shuttle-Suchlauf bis zum Anschlag nach links oder rechts drehen.
Langsamer Suchlauf	◀ oder ▶ für bildweise Wiedergabe.	Den Suchlaufknopf im Jog-Suchlauf langsam nach links oder rechts drehen.
Standbildwiedergabe	STILL.	Den Suchlaufknopf in Mittenstellung setzen. Wurde die STILL-Funktion der [ES]-Taste zugeordnet, die [ES]-Taste drücken.

4 Definieren Sie den Anfangspunkt (IN-Punkt) des Video-Clips.



Video Clip Editor: Klicken Sie an der gewünschten Stelle auf MARK IN.

Bedienpult: Drücken Sie an der gewünschten Stelle die MARK IN-Taste.

(bitte wenden)

Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation-Software

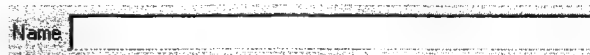
5 Definieren Sie den Endpunkt (OUT-Punkt) des Video-Clips.

Video Clip Editor: Klicken Sie an der gewünschten Stelle auf MARK OUT.

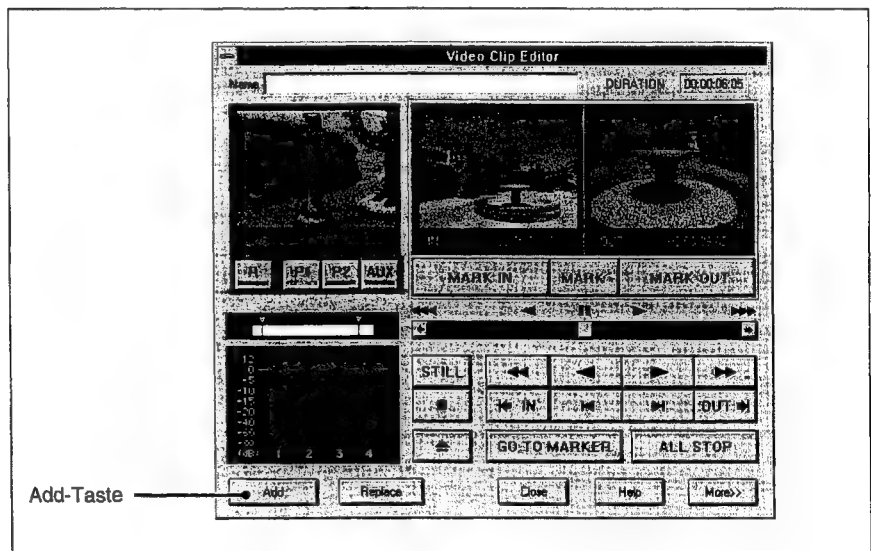
Bedienpult: Drücken Sie an der gewünschten Stelle die MARK OUT-Taste.

6 Klicken Sie in der Video Clip Editor-Dialogbox auf das Feld „Name“ und geben Sie einen Namen für den Video-Clip ein.

Es sind Namen bis zu einer Länge von 128 Zeichen möglich.

A screenshot of the 'Name' input field in the Video Clip Editor dialog box. The field is empty and has a label 'Name' to its left.

7 Klicken Sie in der Video Clip Editor-Dialogbox auf die Taste „Add“ (Hinzufügen).

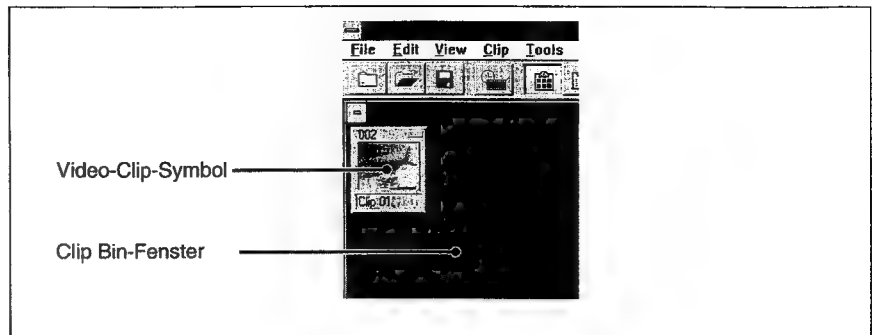


Daraufhin erscheint die folgende Dialogbox für den zuerst erzeugten Video-Clip nach dem Einlegen der Programmcassette.

A screenshot of a dialog box for naming the video clip. It has two input fields: 'Source' with 'PI' entered, and 'Reel Name' which is empty. There are 'OK' and 'Cancel' buttons.

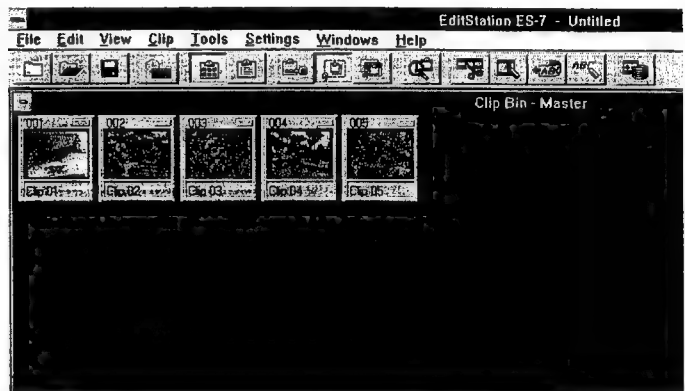
Geben Sie einen Cassetten-Namen (Reel name) von max. 6 Zeichen Länge ein und klicken Sie auf „OK“.

Im Clip Bin-Fenster erscheint daraufhin ein Symbol, das das Videobild des IN-Punkts des erzeugten Clips zeigt.

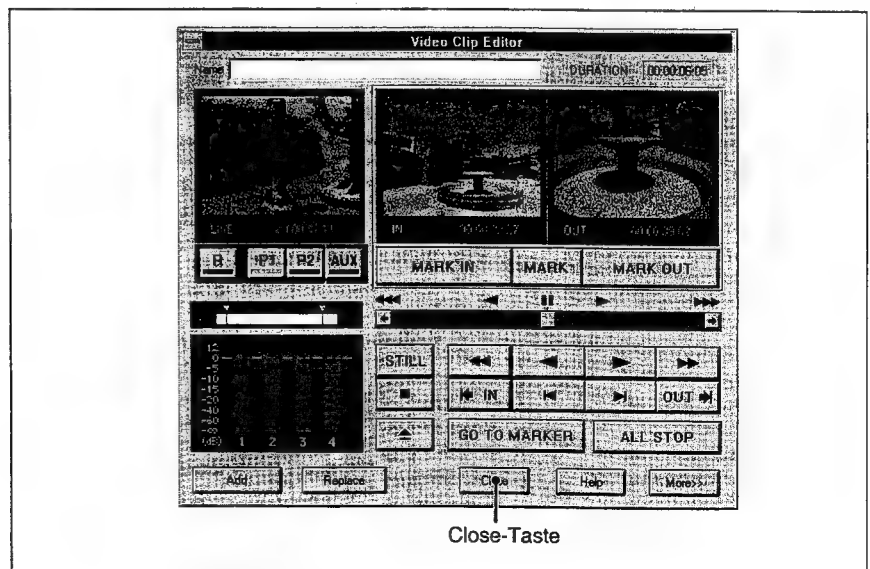


Nach der Eingabe des Cassetten-Namens (Reel name) können Sie durch Drücken der Add-Taste weitere Video-Clips hinzufügen. Bei Wechsel des Zuspieldgeräts oder der Programmcassette müssen Sie vorher jedoch einen neuen Cassetten-Namen eingeben.

- 8** Wiederholen Sie die Schritte **3** bis **7** zur Erstellung weiterer Video-Clips.



- 9** Klicken Sie in der Video Clip Editor-Dialogbox auf die Taste „Close“ (Schließen).



Die „Video Clip Editor-Dialogbox“ wird daraufhin geschlossen.

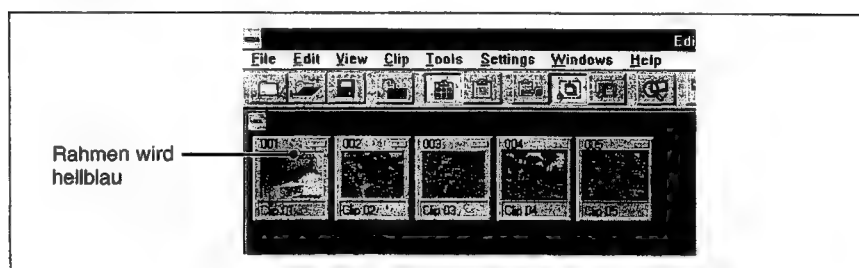
Kopieren von Video-Clips auf den Disk-Recorder

Der nächste Schritt ist das Kopieren der soeben erstellten Video-Clips auf den Disk Recorder der EditStation. Dieser Schritt ist nicht unbedingt erforderlich, empfiehlt sich aber wegen der schnelleren Cue-Up-Zeiten des Disk Recorders.

Zum Kopieren der Video-Clips verfahren Sie wie folgt.

- 1 Halten Sie die Shift-Taste auf der Tastatur gedrückt und klicken Sie im Clip Bin-Fenster auf das Symbol des Video-Clips, der kopiert werden soll.

Die Farbe des Rahmens des gewählten Video-Clips wechselt von Schwarz auf Hellblau. Sie können mehrere Video-Clips gleichzeitig anwählen.

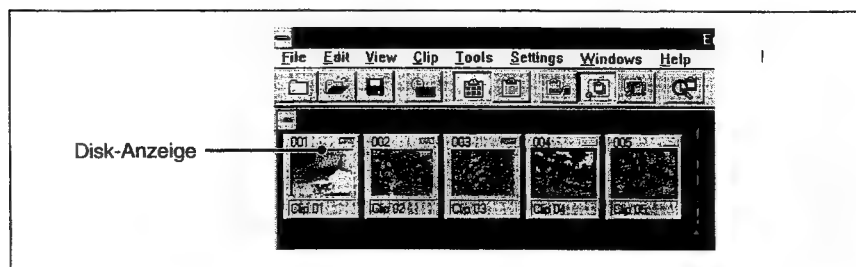


- 2 Wählen Sie im Clip-Menü „Upload to Disk Recorder“, und wählen Sie „Selected“.



Player 1 beginnt mit der Wiedergabe, und die in Schritt 1 gewählten Clips werden nacheinander auf den Disk Recorder kopiert.

Die Farbe der Disk-Anzeige der bereits kopierten Clips wechselt auf Grün.

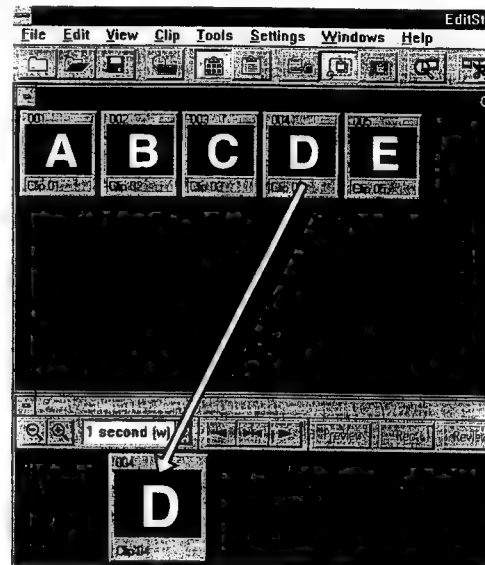


Schnittbetrieb mit harten Schnitten

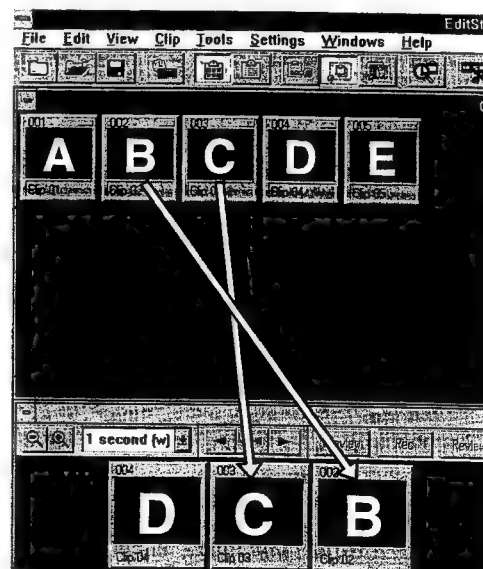
Bei einem harten Schnitt werden zwei Szenen ohne jegliche Effekte aneinandergesetzt. Sofern im Storyboard nichts anderes befohlen wurde, sind alle Szenenübergänge harte Schnitte. Das folgende Beispiele zeigt das Schneiden der Clips **D**, **C** und **B**.

- 1 Verschieben und kopieren Sie Clip **D** (Drag and Drop) aus dem Clip Bin-Fenster in das Storyboard.

Erklärungen zum „Verschieben“ mit der Maus siehe Seite 21.



- 2 Verschieben und kopieren Sie Clips **C** und **B** (Drag and Drop) in dieser Reihenfolge aus dem Clip Bin-Fenster in das Storyboard.



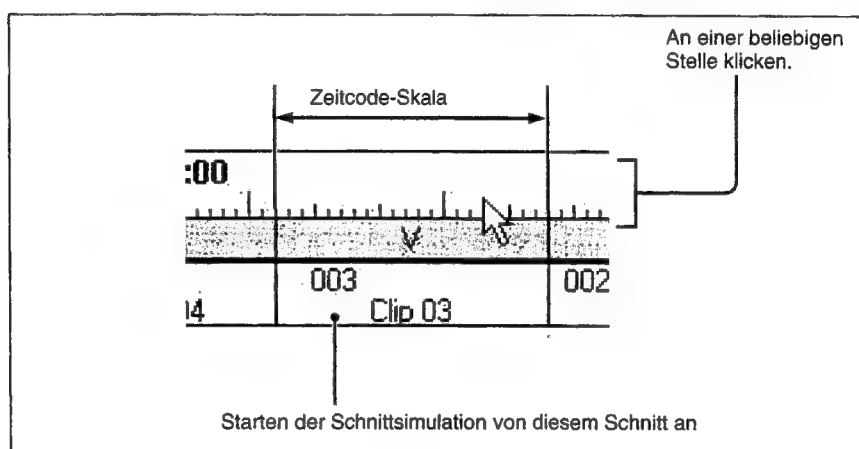
Als Übergänge zwischen Clips **D** und **C** sowie **C** und **B** werden automatisch „harte Schnitte“ definiert.

Schnittsimulation

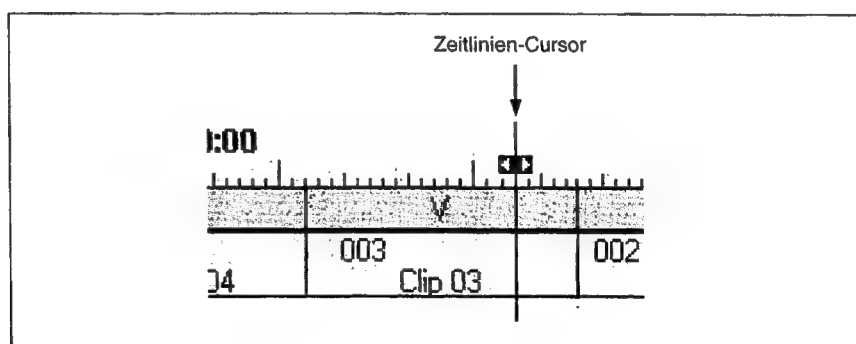
Bei einer Schnittsimulation werden die geschnittenen Clips wiedergegeben, so daß sich vor der Aufnahme des Schnittresultats prüfen läßt, ob die Schnitte den Erwartungen entsprechen. Bei einer Schnittsimulation erfolgt keine Aufnahme auf den Schnittrecorder. Das folgende Beispiel zeigt das Bedienungsverfahren für eine Schnittsimulation anhand der vorher erstellten harten Schnitte.

Zum Ausführen der Schnittsimulation verfahren Sie wie folgt.

- 1 Klicken Sie an einem beliebigen Punkt über dem Schnitt¹⁾, an dem die Schnittsimulation beginnen soll, auf die Zeitcode-Skala.



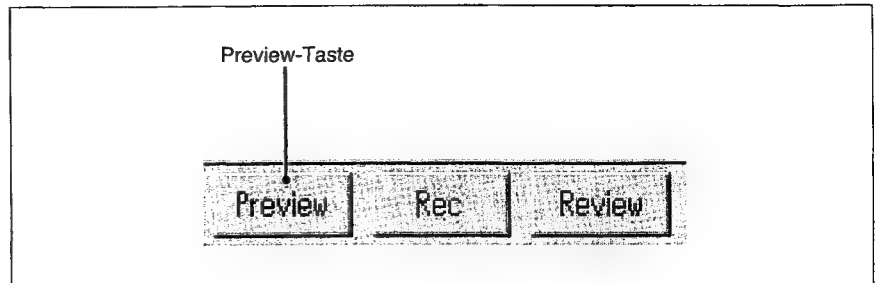
Der Zeitlinien-Cursor²⁾ springt an den geklickten Punkt.



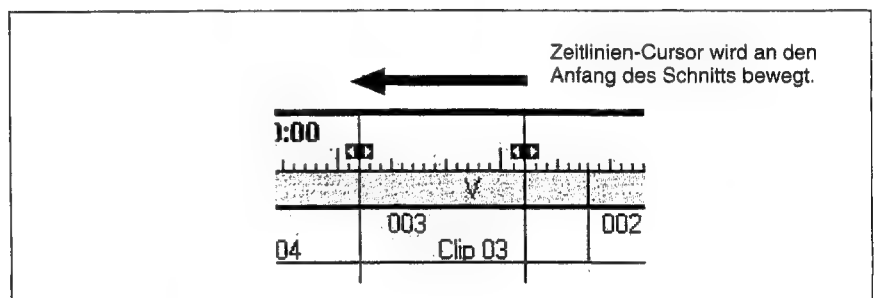
1) Ein Schnitt ist die kleinste Einheit der Schnittdaten. In der Zeitlinie werden Schnitte als rechteckige Boxen angezeigt. Jedem Schnitt entspricht ein bestimmter Video-Clip im Clip Bin-Fenster.

2) Der Zeitlinien-Cursor zeigt die aktuelle Position auf der Zeitlinie. Das Videobild unter der Zeitlinie wird im Videomonitor angezeigt.

2 Klicken Sie auf die Preview-Taste



Der Zeitlinien-Cursor wird an den Anfang des Schnitts bewegt und die Schnittsimulation beginnt an diesem Punkt. Die Schnittsimulation lässt sich am Videomonitor betrachten.

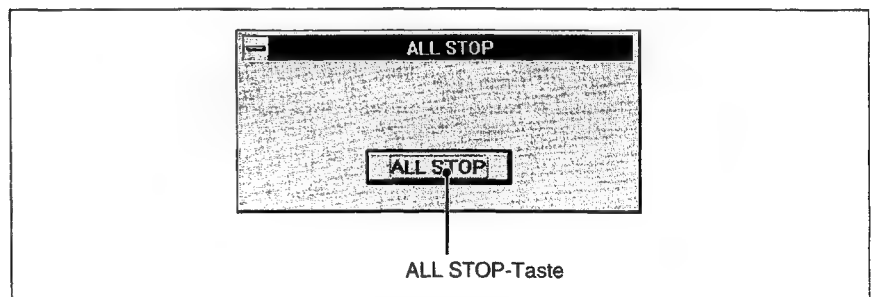


Im Beispiel von Seite 39, bei Ausführen der Schnittsimulation beginnend mit dem ersten Schnitt, werden die Video-Clips **B**, **C** und **D** in dieser Reihenfolge mit harten Schnitten wiedergegeben.

Nach der Schnittsimulation haben Sie Gelegenheit für Korrekturen, bevor Sie zum nächsten Schritt im Schnittbetrieb weitergehen.

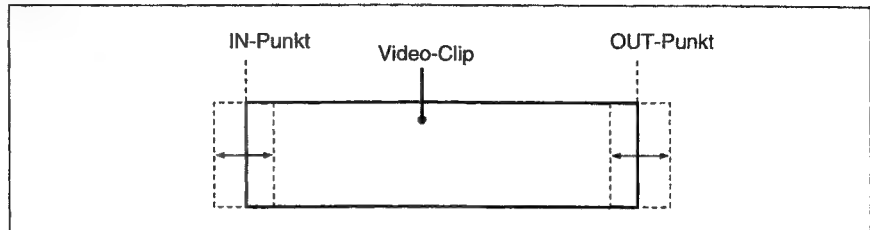
Zum vorzeitigen Stoppen einer Schnittsimulation

Klicken Sie auf ALL STOP oder drücken Sie die ALL STOP-Taste des Bedienpults.



Korrigieren von Schnittpunkten

Sie können die IN- und OUT-Punkte der Video-Clips wunschgemäß ändern, um so einzelne Clips zu verkürzen.

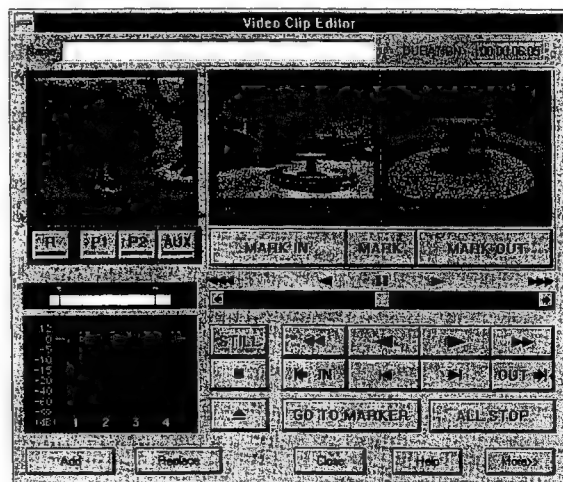


Es spielt keine Rolle, ob die Änderung der Clip-Länge im Clip Bin-Fenster oder im Storyboard erfolgt. Die Änderungen gelten automatisch für beide Fenster.

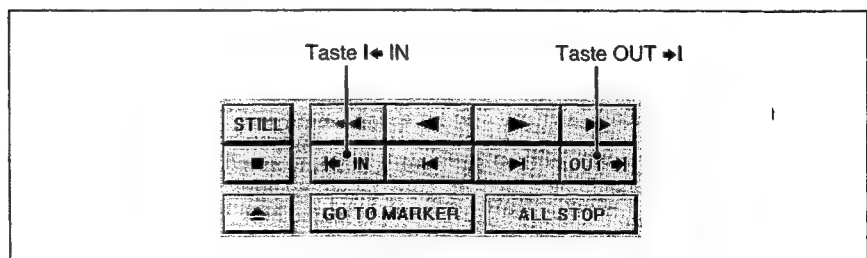
Für die Änderung der Clip-Länge verfahren Sie wie folgt.

- 1 Doppelklicken Sie auf das Symbol des Video-Clips, dessen Schnittpunkte geändert werden sollen.

Die Video Clip Editor-Dialogbox wird geöffnet.



- 2 Klicken Sie auf die Taste **IN** oder **OUT**.



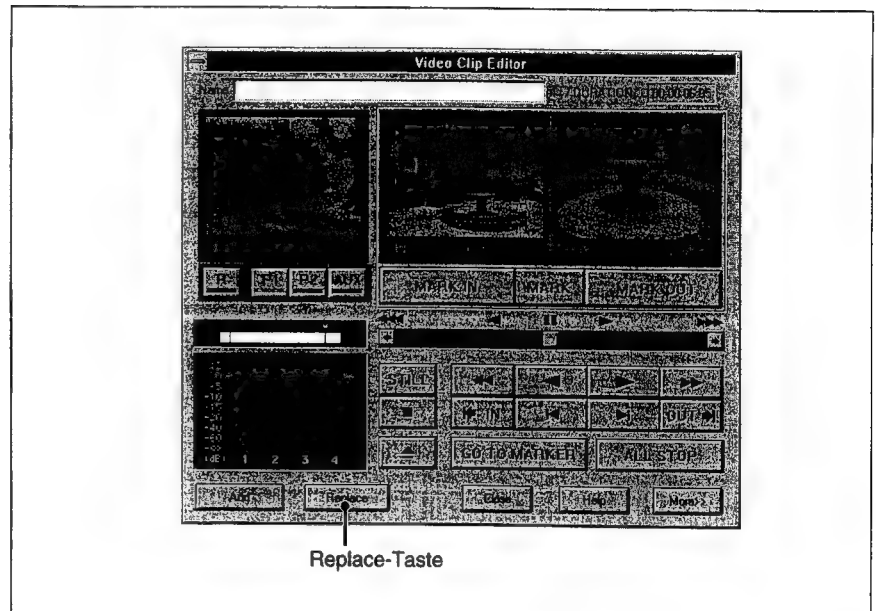
Die Wiedergabeposition wechselt auf den IN- bzw. OUT-Punkt, und das Bild für diesen Punkt erscheint im LIVE-Fenster.

- 3** Klicken Sie auf die Taste **I◀** oder **▶I** zur Korrektur des IN- bzw. OUT-Punkts.

Bei jedem Klicken wird das Bild um ein Vollbild vor oder zurück versetzt.

Sie können die Korrektur auch mit der Jog-Funktion (Suchlaufknopf in eingerasteter Stellung) am Bedienpult vornehmen.

- 4** Klicken Sie auf die Replace-Taste.



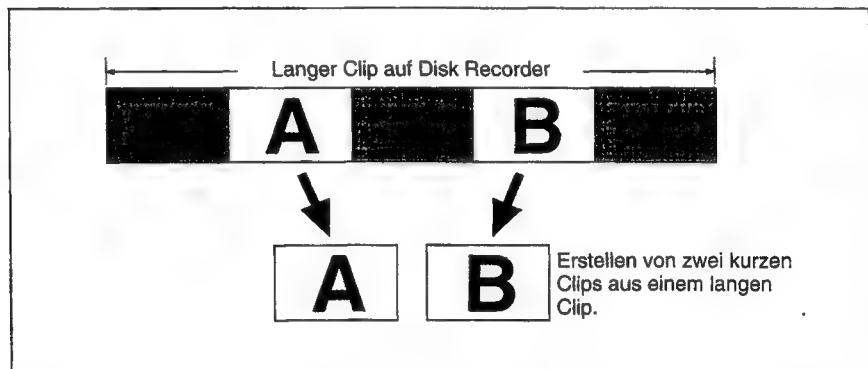
Die Video Clip Editor-Dialogbox wird daraufhin geschlossen, und der Zeitcode des neuen IN- bzw. OUT-Punkts des Video-Clips wird im Clip Bin-Fenster und im Storyboard reflektiert.

Hinweis zum Vergrößern der Clip-Länge

Bei werkseitiger Konfiguration beginnt beim Kopieren vom Band auf den Disk Recorder der Video-Clip zwei Sekunden vor dem IN-Punkt und endet zwei Sekunden hinter dem OUT-Punkt. Bei auf Disk Recorder kopierten Video-Clips ist die Verlängerung von Clips folglich auf maximal insgesamt 4 Sekunden beschränkt.

Zum Verlängern eines Video-Clips an seinen Schnitteinlauf- und Schnittauslaufpunkten machen Sie das Clip Bin-Fenster zum aktiven Fenster, wählen Sie „Options“ aus dem Settings-Menü und stellen Sie den Wert ein.

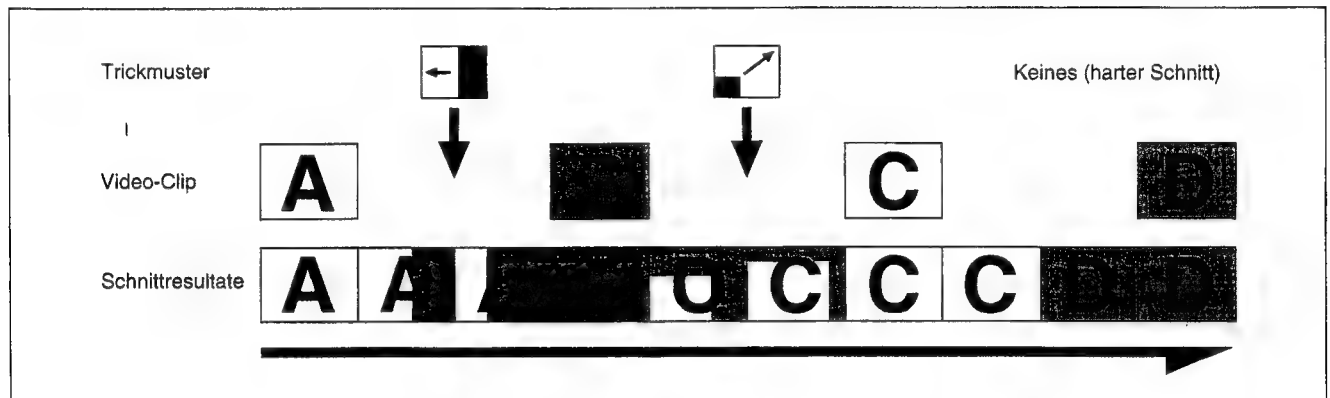
Wie in der folgenden Abbildung gezeigt, können Sie die Clip-Längen beim Kopieren auf den Disk Recorder ausreichend dimensionieren und später jederzeit kürzen. In einem solchen Fall unterliegt die Korrektur der Schnittpunkte nicht der oben beschriebenen Einschränkung, selbst wenn Sie mit auf Disk Recorder gespeicherten Video-Clips arbeiten.



Wenn Sie bereits vorher wissen, daß Sie die Schnittpunkte eines Video-Clips später ändern wollen, kopieren Sie einfach einen Clip mit ausreichender Länge auf den Disk Recorder oder nutzen Sie das Settings-Menü, um die werkseitig eingestellten Maximalwert für eine Verlängerung der IN- und OUT-Punkte zu vergrößern.

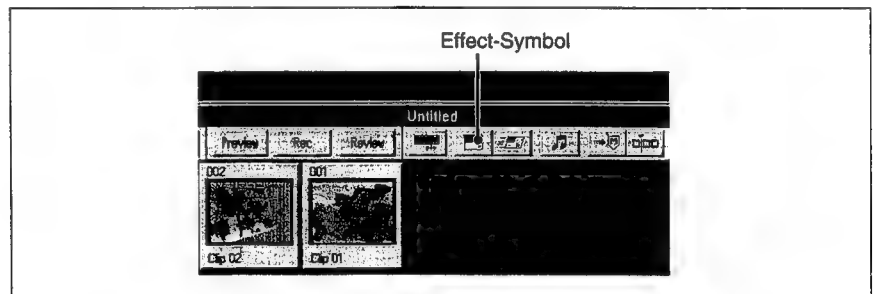
Tricküberblendungen

Eine Tricküberblendung ist ein Effekt, bei dem eine Szene schrittweise durch eine andere ersetzt wird. Im vorliegenden Beispiel werden zwei Tricküberblendungen und ein harter Schnitt als Szenenübergänge erstellt. Bei der Schnittsimulation sehen die Szenenübergänge wie folgt aus.



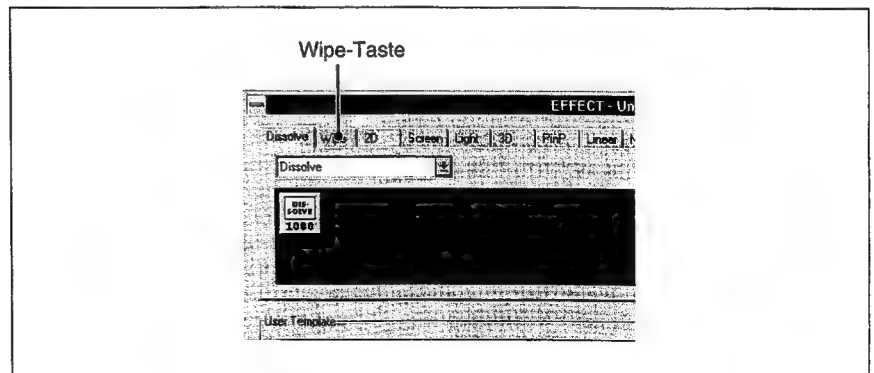
Verfahren Sie wie folgt.

- 1 Klicken Sie im Zeitlinien-Fenster auf das Effect-Symbol.



Die Effect-Dialogbox wird geöffnet.

- 2 Klicken Sie in der Effect-Dialogbox auf „Wipe“ (Tricküberblendung).



Daraufhin werden die verfügbaren Trickmuster angezeigt.

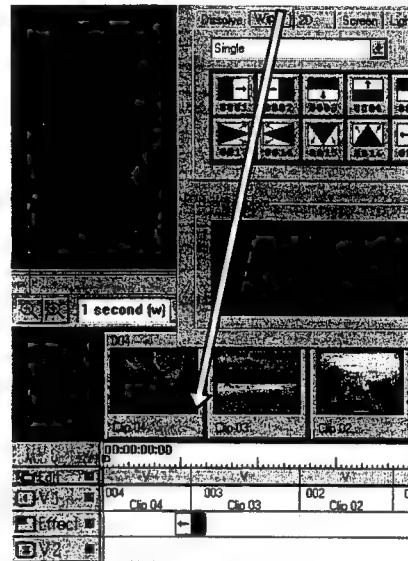
(bitte wenden)

Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation-Software

- 3** Klicken Sie auf der Videospur V1 oder V2 den Schnitt, der nach der Tricküberblendung verbleiben soll.

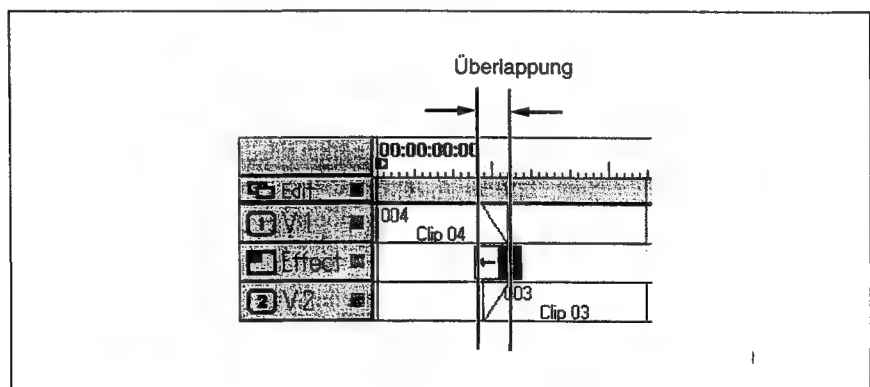
Die Umrandung des geklickten Schnitts wird daraufhin dicker, um anzuzeigen, daß der Schnitt gewählt wurde.

- 4** Ziehen Sie das Trickmuster an die Position auf der Effect-Spur, wo es eingefügt werden soll.



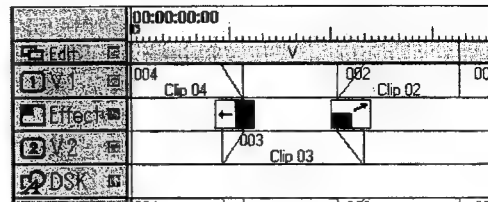
Das Trickmuster wird in der Effect-Spur angezeigt. Der Video-Clip nach der Tricküberblendung wird automatisch auf die Video2-Spur gebracht.

Vor und nach der Tricküberblendung ist zwischen den beiden Video-Clips eine Überlappung zu erkennen. Die Länge dieser Überlappung ist gleich der Dauer der Tricküberblendung.



5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für ein zweites Trickmuster

Die Zeitlinien erscheinen jetzt wie folgt.

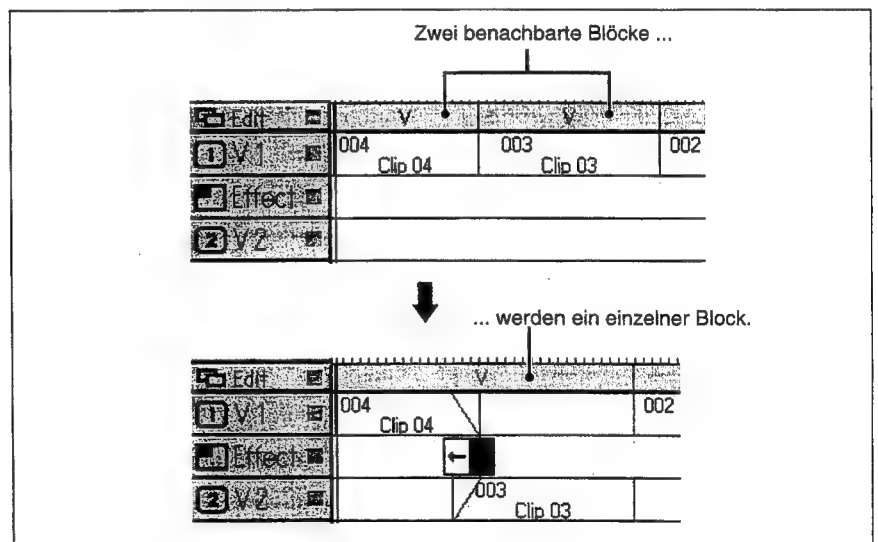


6 Klicken Sie in der Effect-Dialogbox auf „Close“ (Schließen).

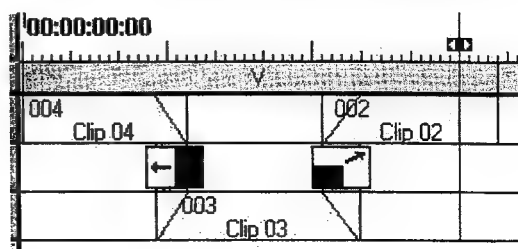
Die Effect-Dialogbox wird geschlossen.

Schnittblöcke

Bei Hinzufügen eines Effekts wie einer Tricküberblendung, die eine Übergangszeit zwischen zwei Szenen beinhaltet, werden die zwei benachbarten Blöcke auf der Zeitlinie zu einem einzelnen Block zusammengefügt. Ein solcher Block auf der Edit-Spur wird als Schnittblock bezeichnet.

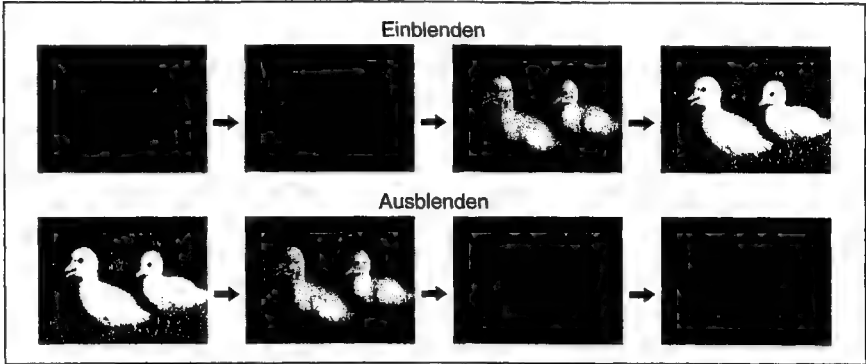


Schnittsimulationen erfolgen in Einheiten von Schnittblöcken. Das Anklicken der Preview-Taste, wenn sich der Zeitlinien-Cursor auf der weiter unten gezeigten Position befindet, bewegt den Zeitlinien-Cursor an den Anfang von Clip 004 (nicht an den Anfang von Clip 002), und die Schnittsimulation wird am Anfang von Clip 004 gestartet.



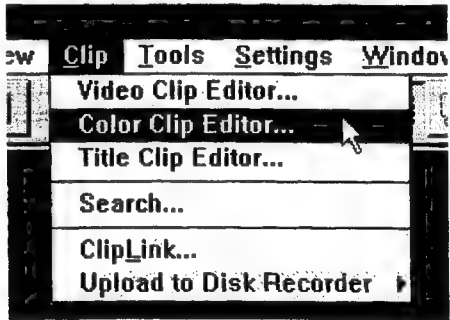
Ein- und Ausblendungen

Ein- und Ausblendungen sind Effekte bei denen das Bild schrittweise erscheint oder verschwindet.
Dieser Abschnitt beschreibt diese Effekte anhand des Einblendens aus Schwarz und des Ausblendens in Schwarz. Die Bedienung erfolgt mit der Dissolve-Taste der Effect-Dialogbox. Dissolve (Auflösen) ist ebenfalls ein Effekt, bei dem das Bild langsam ein- oder ausgeblendet wird.



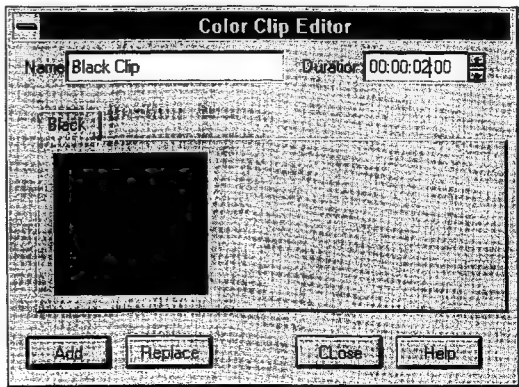
Verfahren Sie wie folgt.

- 1 Machen Sie das Clip Bin-Fenster zum aktiven Fenster, und wählen Sie „Color Clip Editor“ aus dem Clip-Menü.



Die Color Clip Editor-Dialogbox erscheint.

- 2 Klicken Sie auf die Black-Taste (Schwarz) und geben Sie 00:00:02:00 als Zeitdauer ein.

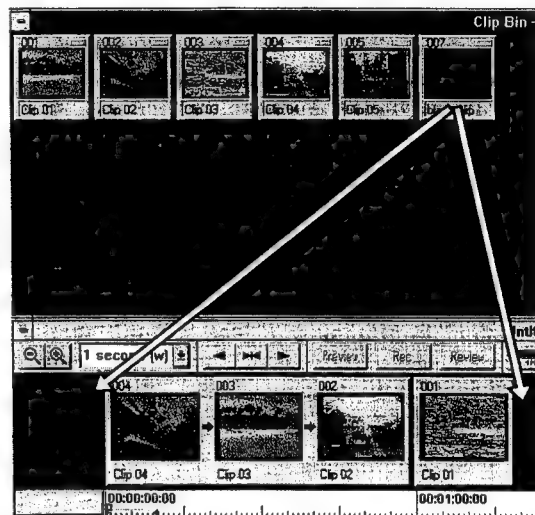


Das Format für die Zeitdauer ist
Stunden:Minuten:Sekunden:Vollbilder.
Dieses Beispiel erzeugt einen zweisekündigen „schwarzen“ Clip.

- 3** Klicken Sie auf „Add“ (Hinzufügen) und dann auf „Close“ (Schließen).

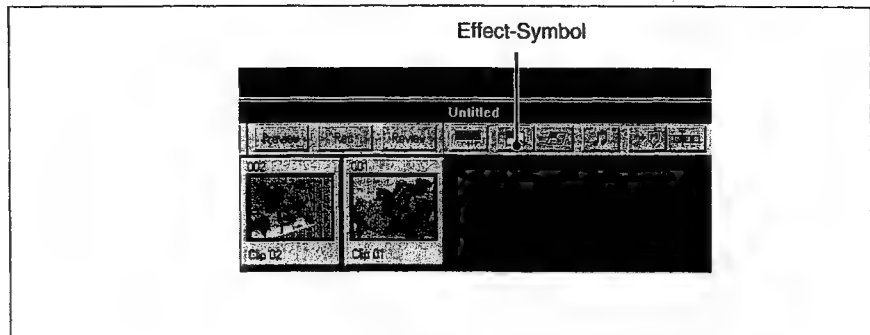
Im Clip Bin-Fenster erscheint ein Schwarz-Clip-Symbol und die Color Clip Editor-Dialogbox wird geschlossen.

- 4** Ziehen Sie mit der Maus das Schwarz-Clip-Symbol aus dem Clip Bin-Fenster einmal an den Anfang und einmal an das Ende der Video-Clips im Storyboard.



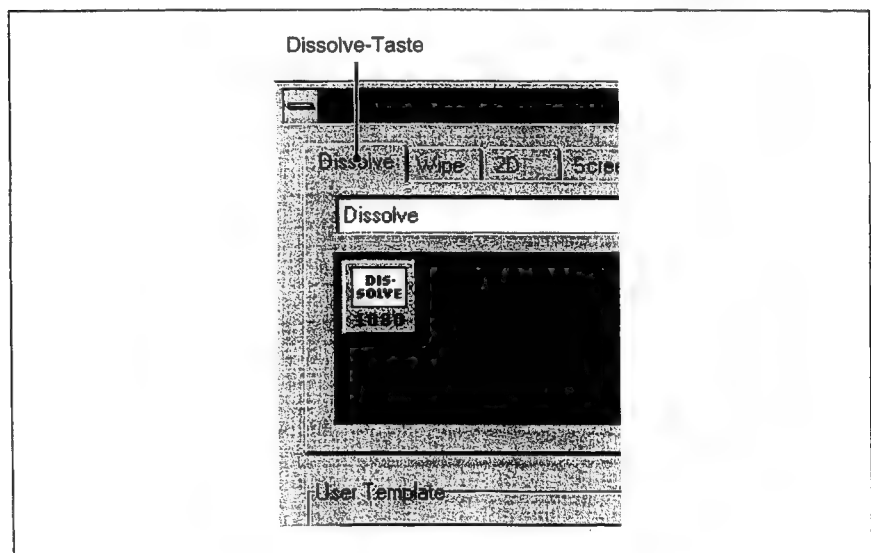
(bitte wenden)

- 5** Klicken Sie auf das Effect-Symbol im Zeitlinien-Fenster.



Die Effect-Dialogbox wird geöffnet.

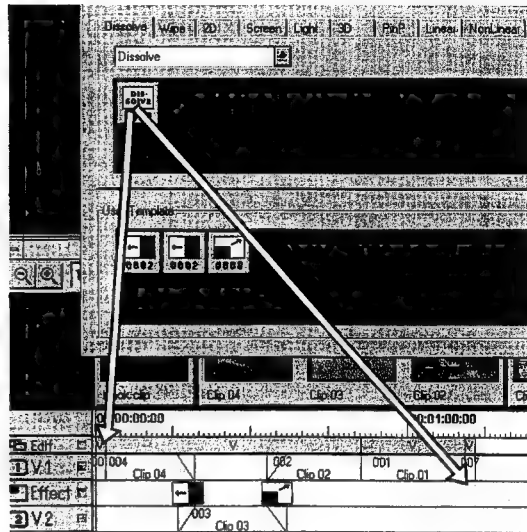
- 6** Klicken Sie in der Effect-Dialogbox auf „Dissolve“ (Auflösung).



- 7** Klicken Sie auf der Videospur V1 den Schnitt, der nach der Tricküberblendung verbleiben soll (der zweite Schnitt vom Start).

Die Umrandung des geklickten Schnitts wird daraufhin dicker, um anzuzeigen, daß der Schnitt gewählt wurde.

- 8** Ziehen Sie das Dissolve-Symbol (Auflösung) auf den ersten Übergang auf der Effect-Spur.

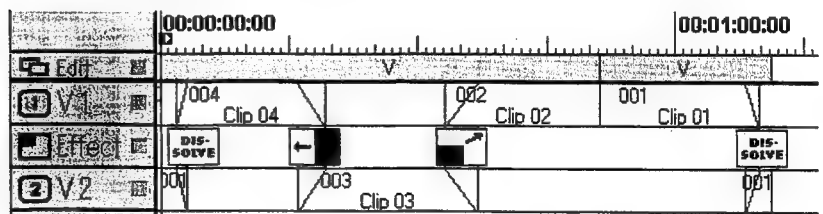


- 9** Klicken Sie auf den letzten Schnitt auf der V1-Spur.

Die Umrandung des geklickten Schnitts wird daraufhin dicker, um anzuzeigen, daß der Schnitt gewählt wurde.

- 10** Ziehen Sie das Dissolve-Symbol (Auflösung) auf den letzten Übergang auf der Effect-Spur.

Wie nachfolgend gezeigt, ist der Dissolve-Effect nun für den ersten und letzten Schnitt in Stellung.



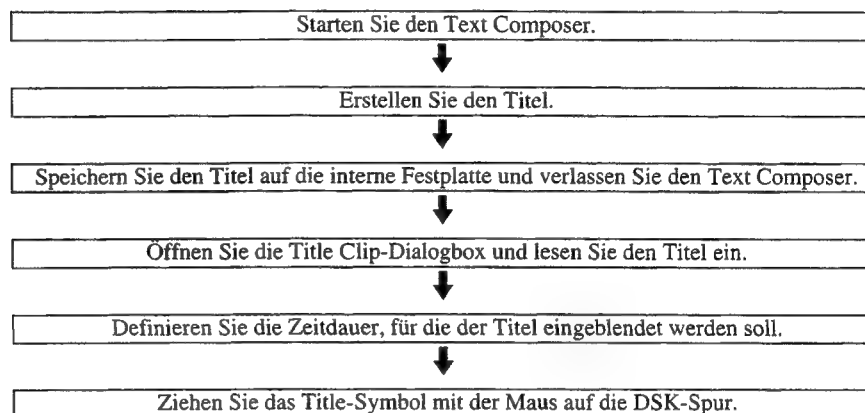
- 11** Klicken Sie in der Effect-Dialogbox die Taste „Close“ (Schließen).

Die Effect-Dialogbox wird geschlossen.

Titeleinblendung

Die Bedienungsreihenfolge für das Einfügen eines Titels in das Bild ist wie nachfolgend gezeigt.

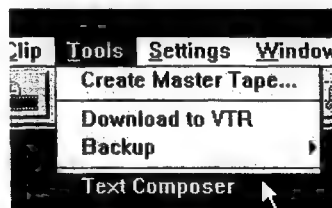
Zum Schreiben des Titels verwenden Sie die Text Composer-Software, die bei Auslieferung des Systems bereits vorinstalliert ist. Sie können den Text Composer aus der EditStation-Software aufrufen.



Erstellen eines Titels

Zum Erstellen eines Titels verfahren Sie wie folgt.

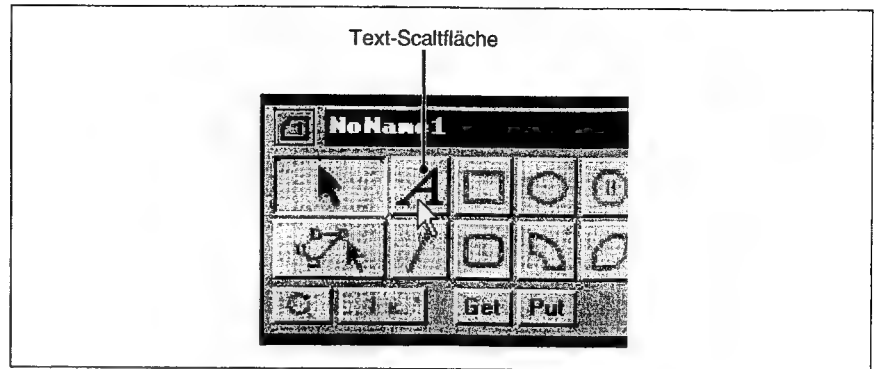
- 1 Wählen Sie Text Composer aus dem Tools-Menü.



Der Text Composer wird geladen und das folgende Text Composer-Hauptmenü erscheint im Videomonitor.



- 2** Klicken Sie auf die Text-Schaltfläche, setzen Sie den Textcursor (senkrechte Linie) mit der Maus auf die gewünschte Position im Monitor und klicken Sie auf diese Position.



- 3** Geben Sie den Text über die Tastatur ein und klicken Sie auf eine beliebige Position auf dem Monitor außerhalb des Titels, um den Text an das System zu übergeben.

Der Titel wird mit Rand- und Schatteneffekten angezeigt.

Einzelheiten zum Ändern von Größe und Farbe des Titels sowie das Hinzufügen und Wegnehmen von Rand- und Schatteneffekten siehe Online Manual.



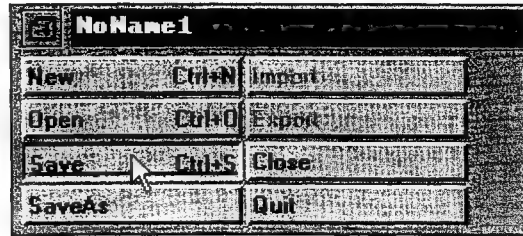
- 4** Klicken Sie im Text Composer-Hauptmenü auf die File-Taste (Datei).



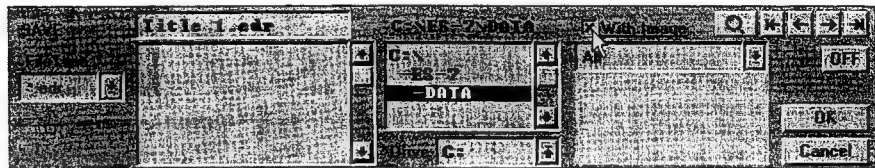
Das File-Menü (Datei-Menü) erscheint.

(bitte wenden)

- 5** Klicken Sie im File-Menü auf die Save-Taste (Speichern).



Die Save As-Dialogbox (Speichern unter) erscheint.



- 6** Klicken Sie auf die With Image-Box, so daß ein Check-Zeichen in der Box erscheint, geben Sie für den Titel einen Dateinamen ein und klicken Sie auf „OK“.

Dateinamen dürfen eine Länge von bis zu 256 Zeichen aufweisen und Leerstellen enthalten. Groß- und Kleinschreibung wird als unterschiedlich erkannt. Geben Sie im vorliegenden Beispiel „Title 1“ als Dateinamen ein.

Nach dem Klicken von „OK“ wird auf das Hauptmenü zurückgekehrt.

- 7** Klicken Sie im Text Composer-Hauptmenü auf die File-Taste (Datei), und klicken Sie im File-Menü auf die Quit-Taste (Beenden).

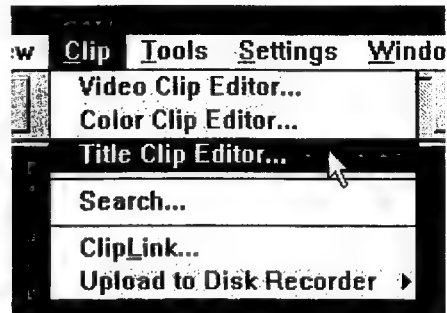


Der Text Composer-Bildschirm wird geschlossen.

Einfügen eines Titels in den Schnitt

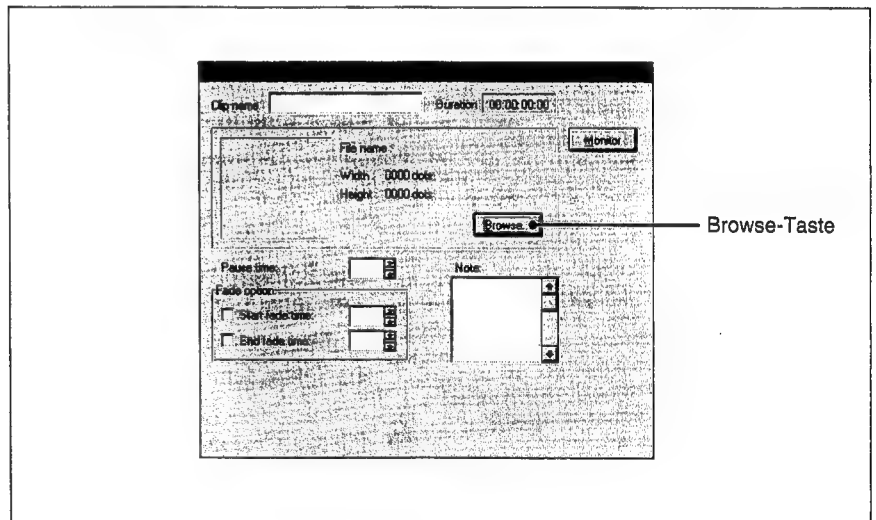
Zum Einfügen eines Titels in den Schnitt verfahren Sie wie folgt.

- 1 Machen Sie das Clip Bin-Fenster zum aktiven Fenster, und wählen Sie „Title Clip Editor“ aus dem Clip-Menü.



Die Title Clip Editor-Dialogbox erscheint.

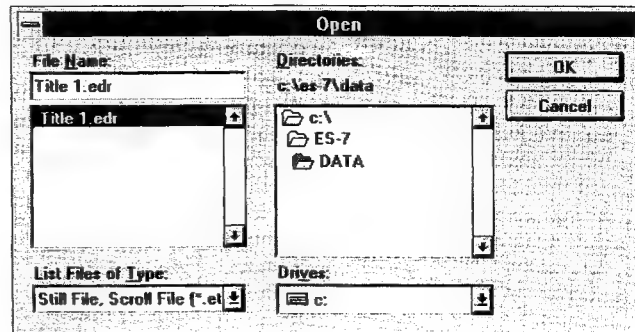
- 2 Klicken Sie auf die Still-Schaltfläche, dann auf die Browse-Taste.



Eine Dialogbox erscheint, aus der sich die interne Festplatte nach dem vorher erstellten Dateinamen absuchen lässt.

(bitte wenden)

3 Wählen Sie das Verzeichnis „C:\ES-7\DATA“.



Doppelklicken Sie auf das Verzeichnis „C:\“ ganz oben in der Verzeichnisliste, um die Unterverzeichnisse zu sehen. Doppelklicken Sie auf das Unterverzeichnis „ES-7“. Doppelklicken Sie dann auf das unter „ES-7“ befindliche Verzeichnis „DATA“. Sie befinden sich jetzt im Verzeichnis „C:\ES-7\DATA“.

4 Wählen Sie aus der Dateiliste die Datei „Title 1.edr“, indem Sie sie anklicken. Klicken Sie dann auf „OK“.

Der vorher erzeugte Titel wird jetzt eingelesen.

5 Geben Sie in der Pause-Box eine Zeitdauer von 300 ein.





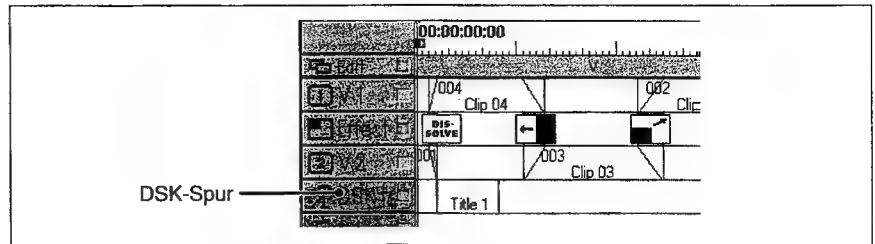
Die Pausezeit bzw. die Zeitdauer, für die der Titel eingeblendet werden soll, wird in Einheiten von Vollbildern gezählt. Die Pausezeit von 300 Vollbildern im vorliegenden Beispiel entspricht einer Dauer von etwa 10 Sekunden.

6 Klicken Sie auf „Add“ (Hinzufügen) und dann auf „Close“ (Schließen).

Im Clip Bin-Fenster erscheint ein Title Clip-Symbol und die Title Clip Editor-Dialogbox wird geschlossen.

7 Ziehen Sie mit der Maus das Title Clip-Symbol aus dem Clip Bin-Fenster auf die DSK-Spur.

Zum Korrigieren der Position des Titel-Clips auf der DSK-Spur klicken Sie das Title Clip-Symbol, das Vergrößerungsglas-Symbol im Zeitlinien-Fenster und drücken  und  auf der Tastatur. In der unten gezeigten Position wird der Titel über das Bild von Clip 004 für ca. 10 Sekunden nach dem Ende der Einblendung eingeblendet.



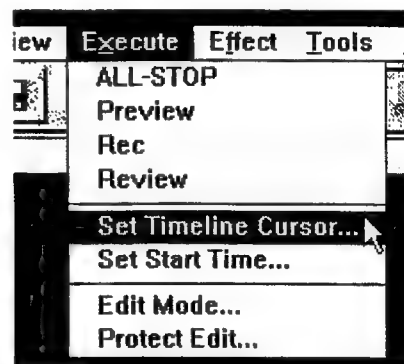
Schnittsimulation (Preview)

Mit den vorigen Schritten sind die Bedienungsverfahren für den Schnitt dieses Beispiels abgeschlossen.

Sie sollten jetzt eine Schnittsimulation durchführen, um sich den Schnitt noch einmal anzuschauen und erforderlichenfalls Änderungen vorzunehmen.

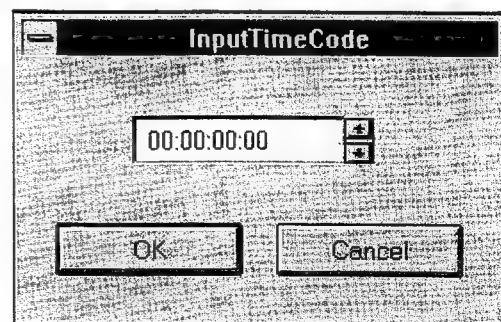
Verfahren Sie wie folgt.

- 1** Machen Sie das Zeitlinien-Fenster zum aktiven Fenster, und wählen Sie „Set Timeline Cursor“ aus dem Execute-Menü.



Es erscheint eine Dialogbox zur Eingabe des Zeitcodes.

- 2** Geben Sie 00:00:00:00 ein, und drücken Sie auf „OK“.



(bitte wenden)

Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation-Software

Der Zeitlinien-Cursor wird daraufhin an den Anfang der Zeitlinie bewegt.

Um den Zeitlinien-Cursor vollständig nach links zu setzen, klicken Sie auf die linke Kante der Zeitlinien-Skala.

- 3** Klicken Sie die Preview-Taste.

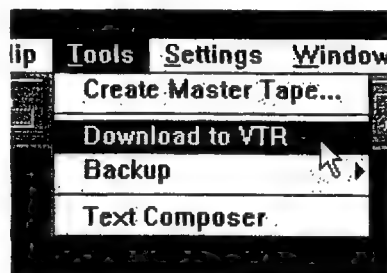


Die Schnittsimulation startet mit dem ersten Schnitt auf der Zeitlinie.

Schnittaufzeichnung

Wenn Sie mit dem Schnitt zufrieden sind, können Sie diesen nun auf Band aufzeichnen.

Wählen Sie hierzu „Download to VTR“ (Auf Schnittrecorder aufnehmen) aus dem Tool-Menü.



Das Band im Schnittrecorder wird gestartet und das Schnittresultat aufgezeichnet. Nach dem letzten OUT-Punkt des Schnitts wird das Band automatisch gestoppt.

Schnittkontrolle

Zur Überprüfung des Schnittresultats verfahren Sie wie folgt.

- 1** Klicken Sie im Clip Bin-Fenster auf das Clip-Symbol.

Die Video Clip Editor-Dialogbox wird geöffnet.

- 2** Klicken Sie unter dem LIVE-Fenster auf die Taste „R“.

Der Schnittrecorder wird daraufhin zum Quellsignal-Videorecorder.

- 3** Spulen Sie das Band mit den Bandtransporttasten der Video Clip Editor-Dialogbox an den Anfang, und starten Sie die Wiedergabe.

Das Schnittresultat wird nun über den Videomonitor abgespielt.

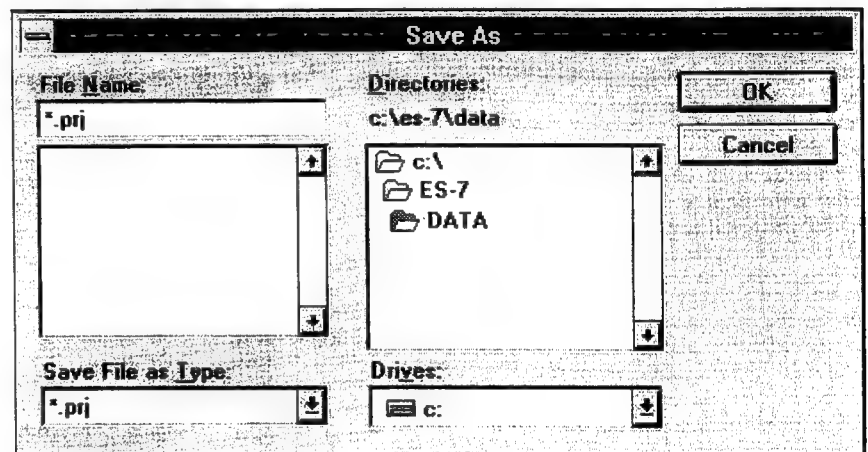
Speichern der Schnittdatei

Der Schnitt läßt sich als Datei mit allen Schnittdaten wie Video-Clips, Effekte, Titel usw. abspeichern und ermöglicht dann die spätere Weiterbearbeitung. So läßt sich die Arbeit z.B. in der Preview-Stufe abspeichern und dann zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Oder Sie können einen Teil des Schnitts abspeichern und später weiteres Material anfügen.

Zum Speichern des Schnitts in einer Schnittdatei verfahren Sie wie folgt.

- 1 Wählen Sie im EditStation-Dateimenü „Save As“ (Speichern unter).

Die Save As-Dialogbox erscheint.



- 2 Geben Sie den gewünschten Dateinamen ein, und klicken Sie auf „OK“.

Der Dateiname darf eine Länge von bis zu 256 Zeichen aufweisen. Als Dateierweiterung definieren Sie bitte „.prj“.

Der gegenwärtige Status aller EditStation-Fenster wird mit in der Datei gespeichert, so daß alle Arbeitszustände die gleichen sind, wenn Sie Ihre Arbeit mit dieser Datei später fortsetzen wollen.

Zum Öffnen der Schnittdatei wählen Sie Open (Öffnen) im EditStation-Dateimenü und geben Sie den Dateinamen ein.

Verwendung der Online-Erklärungen

In der Regel werden Sie mehr Funktionen und mehr Bedienungsschritte benötigen, als hier beschrieben sind. Hierzu dient das Online Manual auf CD-ROM, wo Sie Informationen und Anleitungen zu allen Aspekten der EditStation finden können.

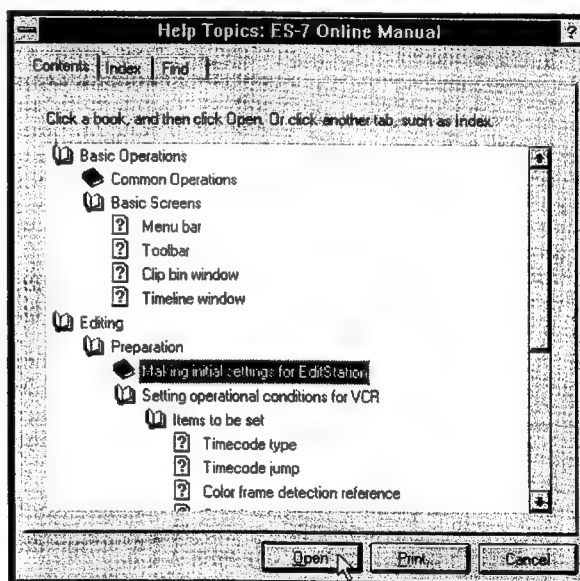
Zur Verwendung des Online Manuals verfahren Sie wie folgt.

- 1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM ein.

Einzelheiten Sie unter „Einlegen und Auswerfen von CD-ROMs“ auf Seite 68.

- 2 Wählen Sie Contents (Inhaltsverzeichnis) aus dem EditStation-Hilfemenü.

Die Contents-Schaltfläche im Help Topics-Fenster erscheint.



Das Buch-Symbol enthält nach Kategorie organisierte Themen. Zum Lesen der Themen einer bestimmten Kategorie klicken Sie auf das Buch-Symbol und dann auf die Open-Taste (Öffnen). Das Buch wird dann geöffnet und die Themen erscheinen. Zum Schließen des Buchs und Entfernen der Themen aus dem Bildschirm klicken Sie auf das Buch-Symbol und dann auf die Close-Taste (Schließen).

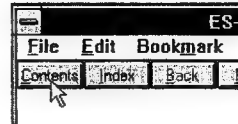
Das [?]-Symbol repräsentiert die Hilfethemen in einer Kategorie.

- 3 Zum Lesen des Inhalts zu einem Thema klicken Sie auf das [?]-Symbol und dann auf die Display-Taste (Anzeigen).

Der Themeninhalt wird daraufhin angezeigt.

Zur Rückkehr aus den Hilfthemen auf das Inhaltsverzeichnis

Klicken Sie auf die Contents-Taste (Inhalt).



Sprünge und Glossar-Definitionen zur Lokalisierung von Informationen

Die meisten Hilfethemen bieten Sprünge und Glossar-Definitionen: grüner, unterstrichener Text, der auf weitere Informationen leitet.

Sprünge

Sprünge werden als grüner durchgehend unterstrichener Text angezeigt. Bei Anklicken wird auf ein weiteres Thema mit zusammenhängenden Informationen gesprungen. Zur Rückkehr aus einem Sprung klicken Sie auf die Back-Taste (Zurück) im Help-Fenster.

Timecode jump function

Color frame detection reference

Color frame phase correction

Glossar-Definitionen

Begriffe aus dem Glossar werden als grüner gepunktet unterstrichener Text angezeigt. Bei Anklicken öffnet sich ein Popup-Fenster, in dem der betreffende Begriff erklärt wird. Zum Verlassen dieses Fensters klicken Sie auf eine beliebige Position auf dem Bildschirm oder drücken Sie die ESC-Taste.

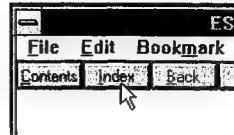
Normally use VITC. When the tape is high to read the VITC (2x speed or al

Grundlegende Schnittverfahren mit der EditStation-Software

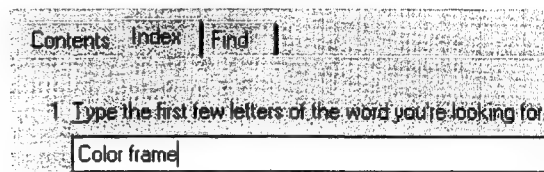
Informationssuche mit der Index-Funktion

Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Wort wünschen, lassen sich mit der Index-Taste (Suchen) alle Themen zu diesem Wort anzeigen. Verfahren Sie wie folgt.

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste des Help-Fensters auf Index.

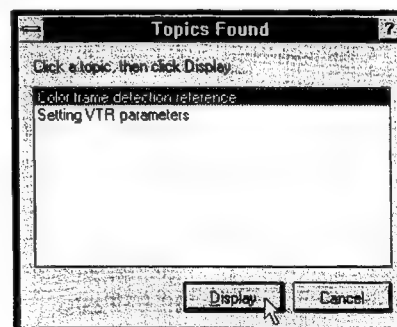


- 2 Tippen Sie das gewünschte Wort ein, oder wählen Sie es aus der Liste aus. Klicken Sie dann auf Display.



Daraufhin werden die Themen zum betreffenden Wort angezeigt.

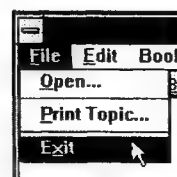
- 3 Wählen Sie das gewünschte Thema, und klicken Sie auf Display.



Daraufhin wird das gewählte Hilfethema angezeigt.

Zum Schließen des Online Manuals

Wählen Sie Exit (Beenden) im Dateimenü des Help Topic-Fensters.



Beenden der EditStation-Software

Die Beschreibungen zur EditStation-Software sind hiermit abgeschlossen.
Zum Verlassen der Software verfahren Sie wie folgt.

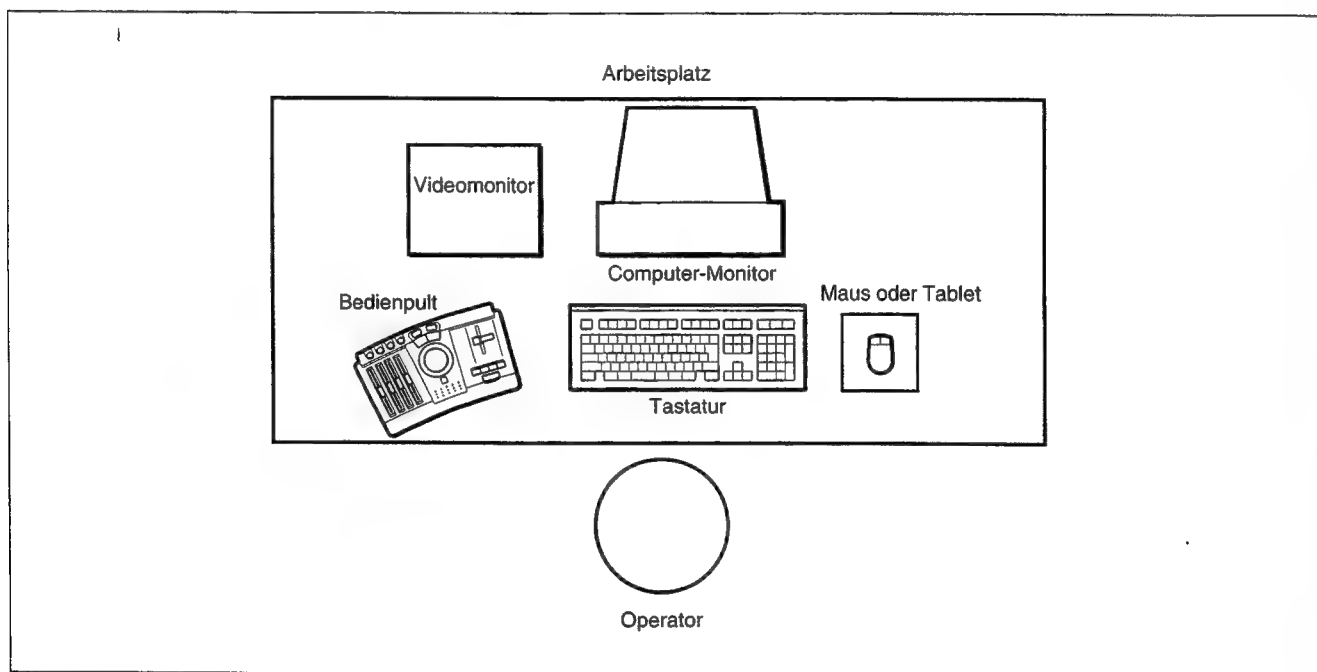
Wählen Sie Exit (Beenden) im Dateimenü.



Wenn Sie an einem Schnitt Änderungen ausgeführt aber diese noch nicht gespeichert haben, fragt eine Dialogbox ob Sie ein solches nachholen wollen. Speichern Sie die Änderungen falls gewünscht.
Liegen keine nicht bereits gespeicherten Änderungen vor, schließt das EditStation-Fenster ohne weitere Abfrage.

Für ein effizientes Arbeitsumfeld beachten Sie bitte die folgenden Punkte bei der Anordnung der einzelnen Systemkomponenten der EditStation.

- Plazieren Sie den Videomonitor links und den Computer-Monitor¹⁾ rechts.
- Bedienen Sie das Bedienpult mit der linken Hand, die Maus und/oder das Tablet mit der rechten Hand.
- Plazieren Sie die Haupteinheit der ES-7²⁾ und die Videorecorder so, daß sie leicht zugänglich sind.



Anordnung der Systemkomponenten

1) Für vergrößerten Abstand zwischen Computer-Monitor und ES-7 verwenden Sie ein Monitorkabel 15pol D-sub ↔ 5 × BNC. Zur Verlängerung verwenden Sie 5 gleichlange BNC-Kabel. Bei unterschiedlichen BNC-Kabellängen geht die Phasengleichheit der Ausgangssignale verloren. Eine Verlängerung des Monitorkabels empfiehlt sich. Denken Sie jedoch daran, daß bei zu großer Kabellänge die Bildqualität leidet.

2) Zur Verlängerung des Abstands zwischen ES-7 und Maus und Tastatur verwenden Sie die mitgelieferten Verlängerungskabel (4 m). Das Bedienpult wird mit einem 5 Meter langen Kabel geliefert.

Diskettenoperationen

Die EditStation verwendet Disketten (Floppies) für den Austausch von EDL-Daten mit anderen Schnittcomputern. Auch Software-Upgrades werden auf Disketten geliefert. Dieser Abschnitt vermittelt das Grundwissen über den korrekten Umgang mit Disketten.

Arten von Disketten

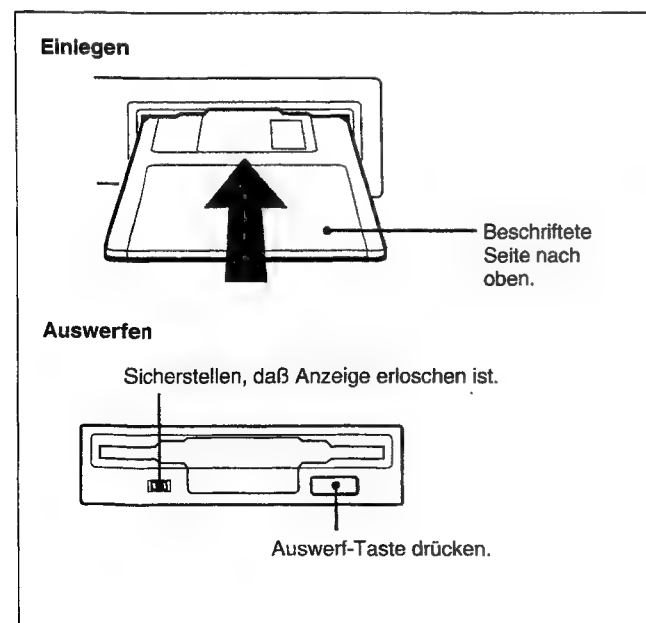
Das Diskettenlaufwerk der ES-7 erlaubt das Lesen und Schreiben mit sowohl 2DD- als auch 2HD-Disketten. Die Unterschiede zwischen diesen zwei Diskettentypen sind wie folgt.

Typ	Formatierte Speicherkapazität
2DD	720 KB
2HD	1,44 MB

Denken Sie daran, daß nicht alle Schnittcomputer in der Lage sind, 2HD-Disketten zu lesen. Verwenden Sie in einem solchen Fall 2DD-Disketten.

Einlegen und Auswerfen von Disketten

Legen Sie die Disketten mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Drücken Sie die Diskette in den Laufwerkschacht, bis sie einrastet. Zum Auswerfen einer Diskette sicherstellen, daß die In-Betrieb-Anzeige des Diskettenlaufwerks erloschen ist, dann drücken Sie die Auswurf-Taste.



Name des Diskettenlaufwerks

Für den Zugriff auf die im Laufwerk befindliche Diskette müssen Sie den Laufwerknamen eingeben. Das Diskettenlaufwerk der ES-7 hat den Namen „A:“.

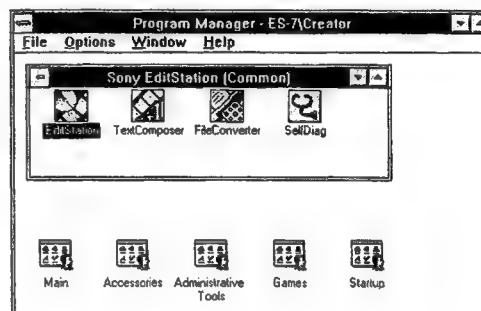
Formatieren von Disketten

Bevor eine Diskette zur Speicherung von Daten verwendet werden kann, ist es erforderlich, sie zu formatieren.

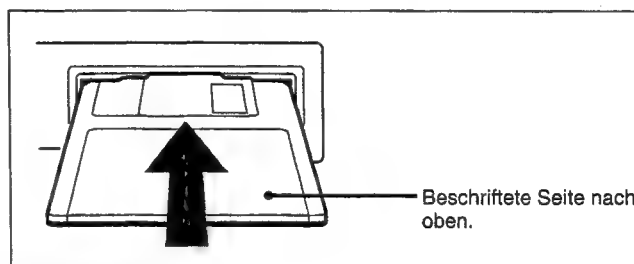
Verfahren Sie wie folgt.

- 1 Melden Sie sich beim System an (wie unter beschrieben „Systemstart“ auf Seite 17.)

Das Programm-Manager-Fenster erscheint.



- 2 Legen Sie eine leere Diskette in das Laufwerk ein.



Hinweis

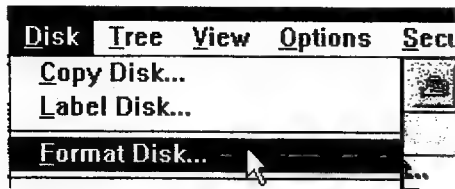
Vorsicht! Durch den Formatiervorgang werden sämtliche evtl. auf der Diskette vorhandenen Daten gelöscht.

- 3 Doppelklicken Sie auf das Datei-Manager-Symbol in der Main-Gruppe (Hauptgruppe).

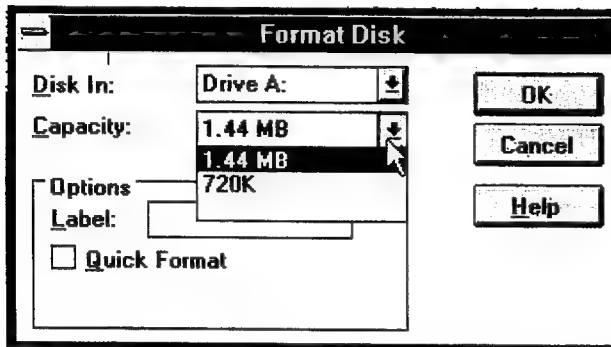


Das Datei-Manager-Fenster wird geöffnet.

- 4 Wählen Sie aus dem Disk-Menü „Format Disk“.



Die folgende Dialogbox erscheint.



- 5 Wählen Sie 1.44 MB (2HD) oder 720 KB (2DD) aus der Capacity-Liste und klicken Sie auf „OK“.

Der Formatiervorgang beginnt, sobald Sie in der Sicherheitsabfrage-Dialogbox auf Yes klicken.

Nach Abschluß des Formatiervorgangs fragt eine Meldung, ob weitere Disketten formatiert werden sollen.

Beantworten Sie diese Frage bedarfsweise mit Yes (Ja) oder No (Nein).

- 6 Zum Beenden klicken Sie im Datei-Manager-Menü auf Exit.

Das Datei-Manager-Fenster wird geschlossen.

CD-ROM-Operationen

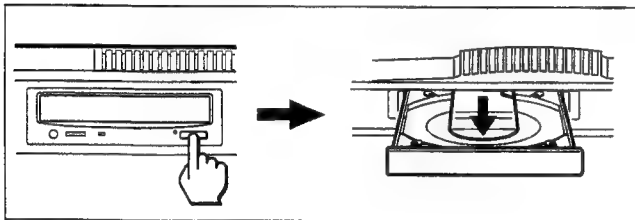
Die EditStation-Software sowie das Online Manual werden auf CD-ROM geliefert. Auch Software-Upgrades können auf CD-ROM geliefert werden. Dieser Abschnitt vermittelt das Grundwissen über den korrekten Umgang mit CD-ROM-Discs.

Einlegen und Auswerfen von CD-ROMs

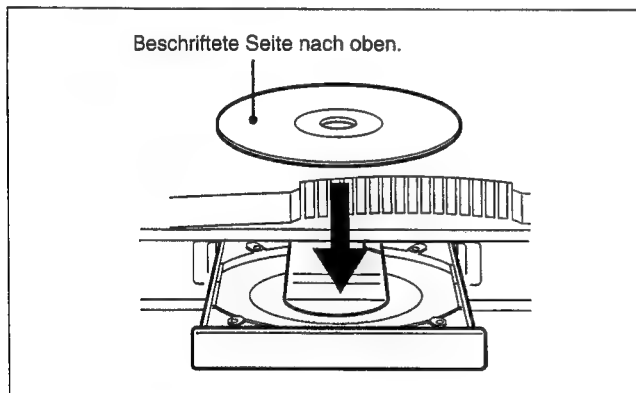
Einlegen einer CD-ROM

Zum Einlegen einer CD-ROM verfahren Sie wie folgt.

- 1 Drücken Sie die EJECT-Taste, um den Disc-Schlitten auszufahren.

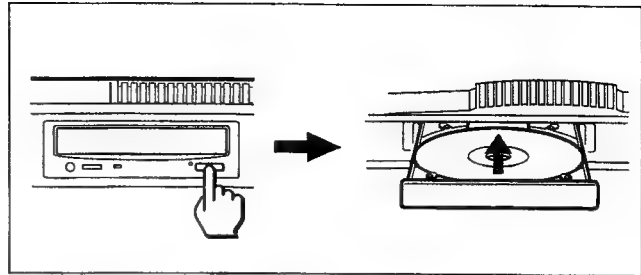


- 2 Legen Sie die CD-ROM mit der beschrifteten Seite nach oben ein.



Achten Sie darauf, daß die CD-ROM einwandfrei und gerade aufsitzt.

- 3 Drücken Sie die EJECT-Taste, um den Disc-Schlitten einzufahren.

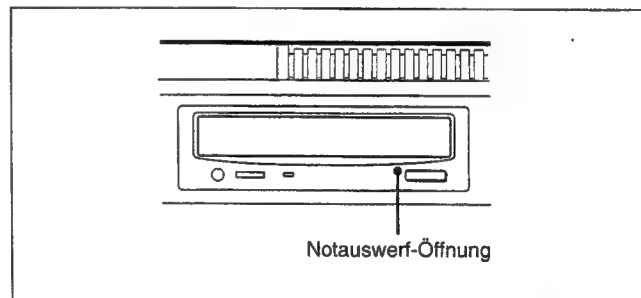


Auswerfen der CD-ROM

Drücken Sie die EJECT-Taste, so daß der Disc-Schlitten herausfährt. Entnehmen Sie dann die CD-ROM und drücken Sie die EJECT-Taste erneut, um das Disc-Fach zu schließen.

Wenn der Disc-Schlitten bei Drücken der EJECT-Taste nicht herausfährt

Fahren Sie in einem solchen Fall das System, wie unter „Herunterfahren des Systems“ auf Seite 26 beschrieben, herunter, und schalten Sie die ES-7 aus.



Führen Sie einen spitzen Gegenstand (kleiner Schraubenzieher o.ä.) in die Notauswurf-Öffnung ein und drücken Sie diesen, bis der Schlitten ein kleines Stück herausfährt. Greifen Sie den Schlitten und ziehen Sie ihn weiter heraus.

Namen von CD-ROM-Laufwerken

Für den Zugriff auf die im Laufwerk befindliche CD-ROM müssen Sie den Laufwerknamen eingeben. Das CD-ROM-Laufwerk der ES-7 hat den Namen „D:“.

Dieser Abschnitt beschreibt einige Anschlußbeispiele für den Anschluß der einzelnen Systemkomponenten.

Anschließen der Videorecorder

Die nachfolgenden Beispiele für das Anschließen der Player und Recorder setzen voraus, daß eine Disk Unit ESBK-7045 an die EditStation angeschlossen ist.

Einzelheiten zum Anschluß einer Disk Unit siehe Seite 72.

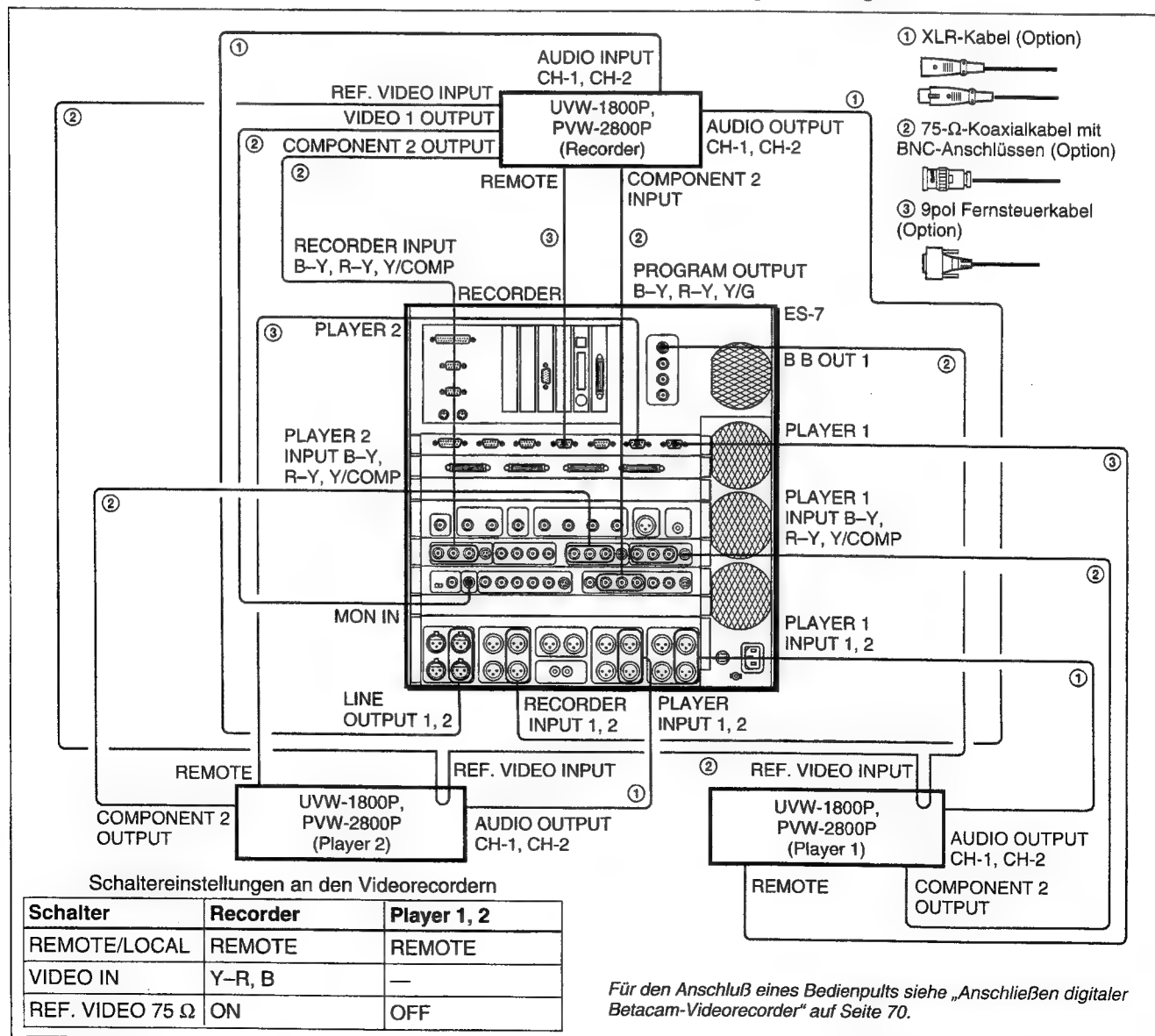
Anschließen analoger Videorecorder

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

- Linearer Schnittbetrieb mit auf Band vorliegendem Videomaterial sowie Wiedergabe der Videorecorder.
- Kopieren von Video-Clips vom Band auf den Disk

Recorder.

- Nicht-linearer Schnittbetrieb mit auf Disk Recorder vorliegendem Videomaterial.
- Aufnahme der Schnittergebnisse auf Band als analoge Komponentensignale.



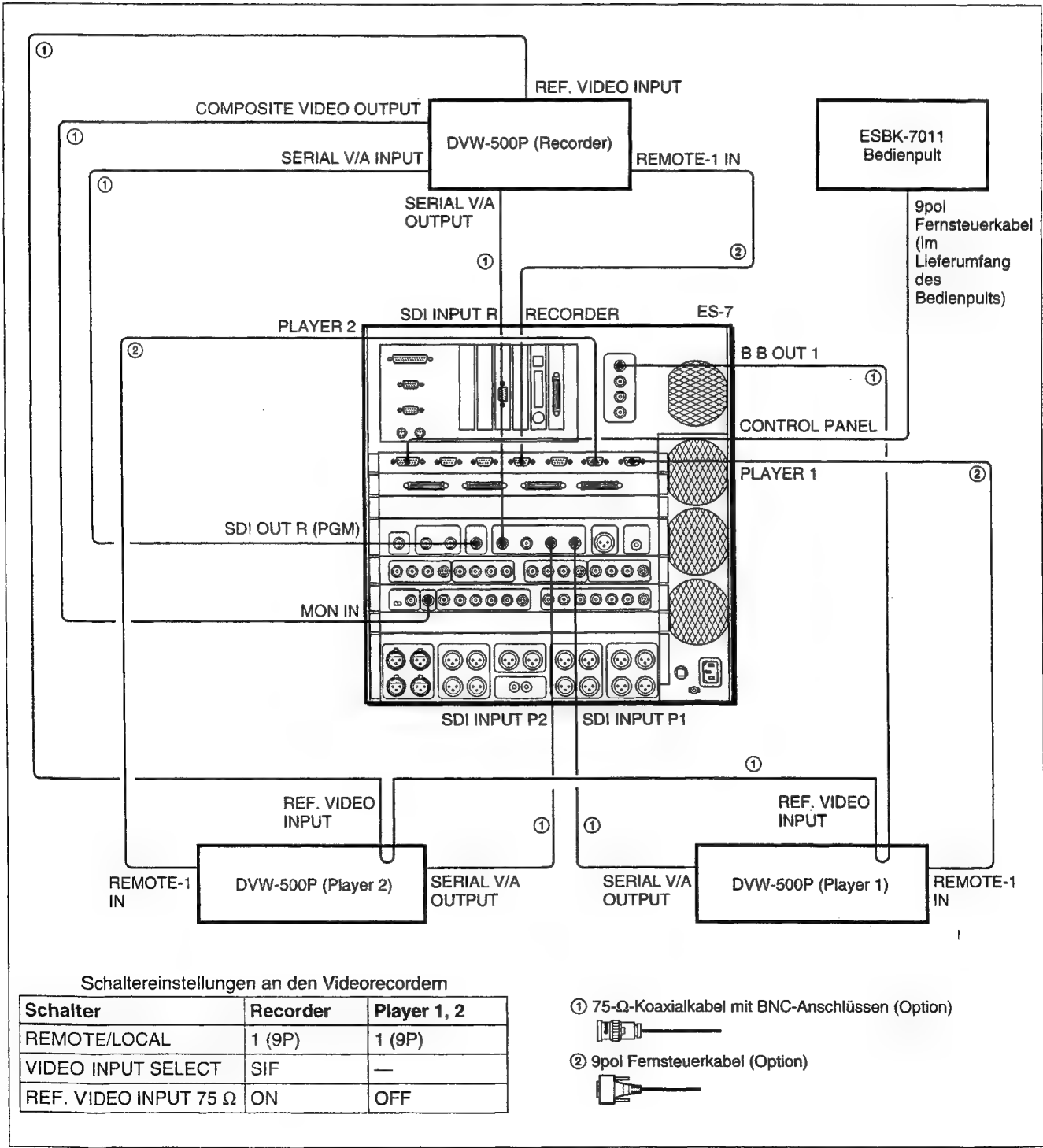
Anschließen der Systemkomponenten

Anschließen digitaler Betacam-Videorecorder

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

- Linearer Schnittbetrieb mit auf Band vorliegendem Videomaterial sowie Wiedergabe der Videorecorder.
- Kopieren von Video-Clips vom Band auf den Disk Recorder.

- Nicht-linearer Schnittbetrieb mit auf Disk Recorder vorliegendem Videomaterial.
- Aufnahme der Schnittergebnisse auf Band als digitale Betacam-Videosignale.



Anschließen digitaler Videorecorder der DSR-Serie

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

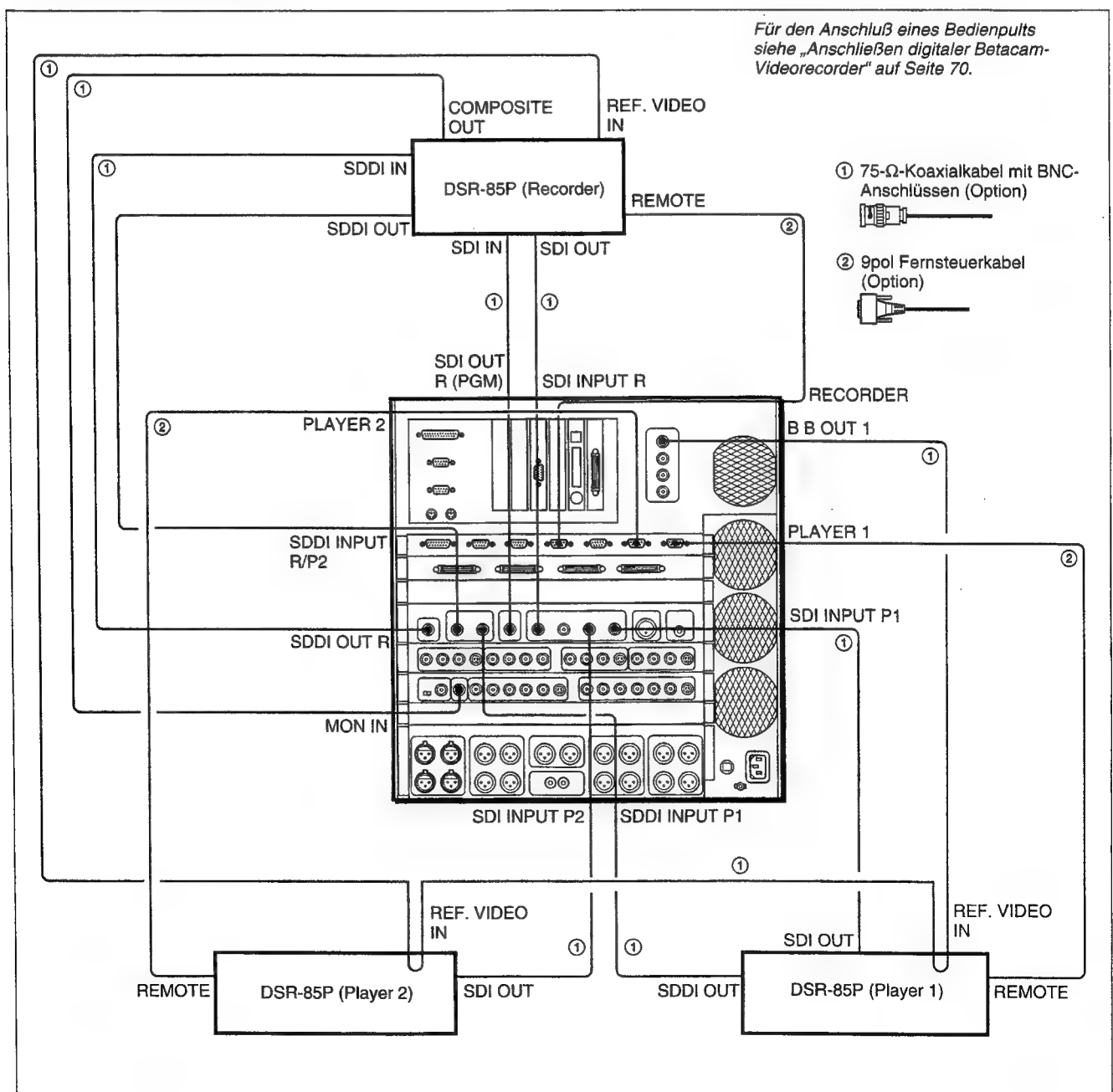
- Linearer Schnittbetrieb mit auf Band vorliegendem Videomaterial sowie Wiedergabe der Videorecorder.
- Kopieren von Video-Clips vom Band auf den Disk Recorder mit vierfacher Normalgeschwindigkeit.
- Nicht-linearer Schnittbetrieb mit auf Disk Recorder vorliegendem Videomaterial.
- Aufnahme der Schnittergebnisse auf Band als serielle, digitale Videosignale mit vierfacher

Normalgeschwindigkeit.

Im vorliegenden Beispiel liegen sowohl SDI- als auch SDDI-Signale an. Diese Signale haben die folgenden Aufgaben.

SDI-Signale: Für linearen und hybriden Schnittbetrieb.

SDDI-Signale: Für nicht-linearen Schnittbetrieb sowie Up- und Downloads mit vierfacher Normalgeschwindigkeit.

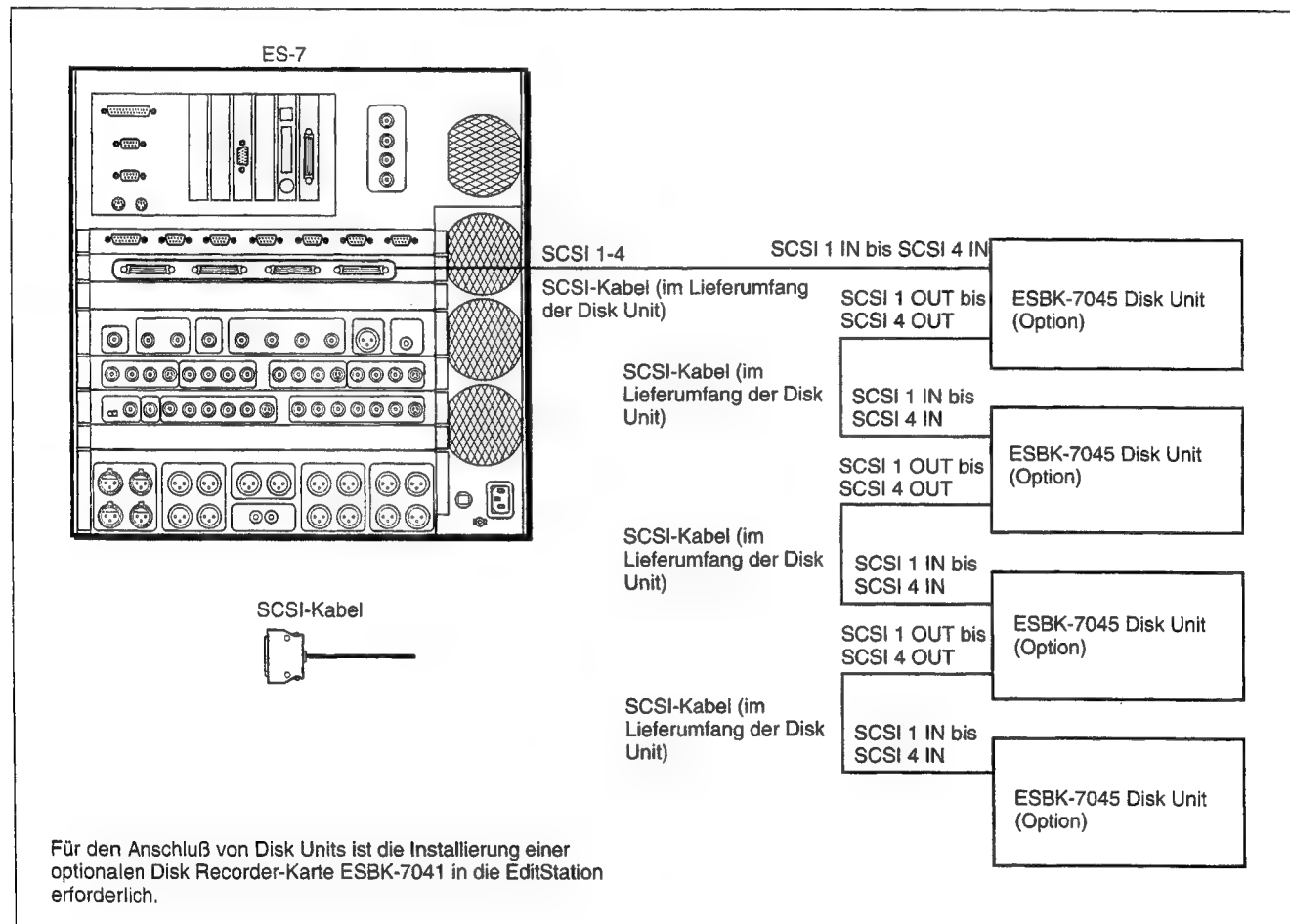


Anschließen der Systemkomponenten

Anschließen von Disk Units ESBK-7045

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

- Nicht-linearer Schnittbetrieb mit auf Disk Recorder vorliegendem Videomaterial.
- Aufzeichnung von bis zu 4 Stunden Video in hoher Qualität auf die Disk Units.

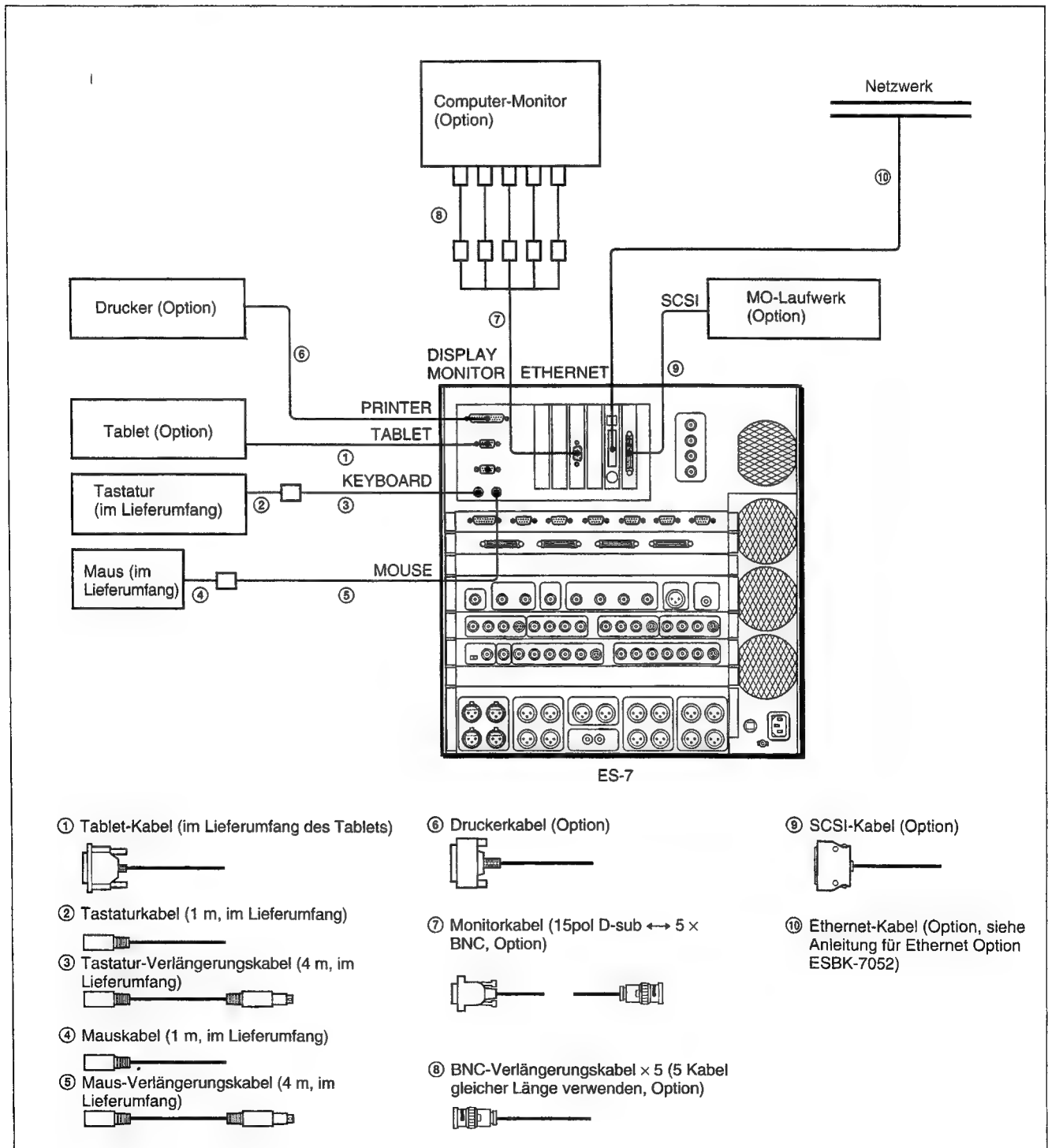


Anschließen der Computer-Peripherie

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

- Gebrauch eines Tablets zur Erzeugung von Grafiken.
- Transfer von Video- und Schnittdaten über ein Netzwerk.

- Speichern von Schnittdaten auf MO-Disks.
- Drucken von Schnittdaten.



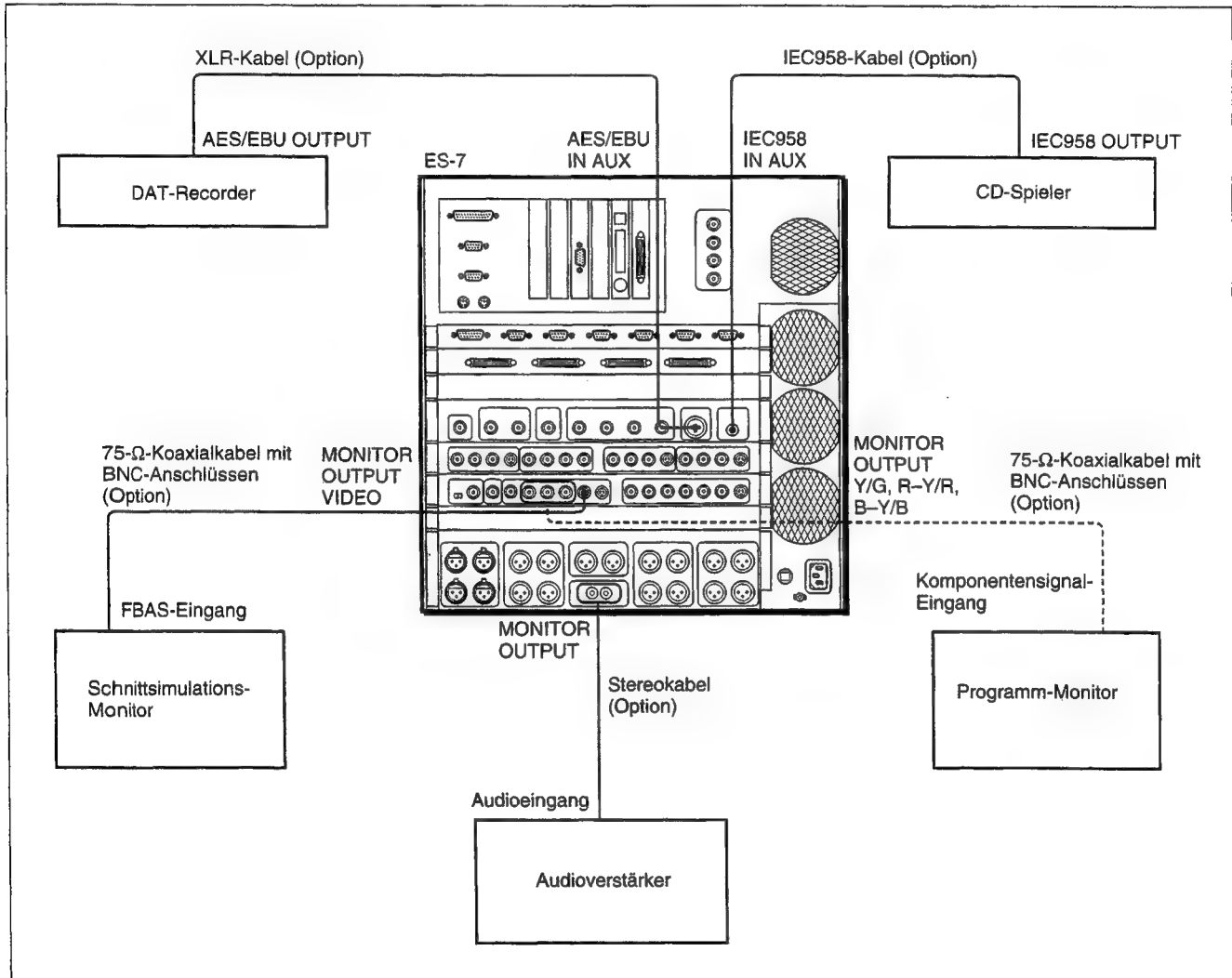
Anschließen der Systemkomponenten

Anschließen der Video/Audio-Monitore und Audioanlage

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

- Aufnahme digitaler Audiosignale von Compact-Discs oder DAT-Band auf Videoband.
- Tonüberwachung.

- Bildüberprüfung vor der Aufnahme.
- Überwachen der Schnittrecorder-Eingangssignale.



Anschließen eines externen DME-Schalters

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind folgende Aufgaben/Funktionen möglich.

- Linearer Schnittbetrieb mit auf Band vorliegendem Videomaterial sowie Wiedergabe der Zuspieldgeräte.
- Mit dem DFS-300P/500P Effekte zugeben und Szenen schalten.
- Aufnahme der Schnittergebnisse auf Band als analoge Komponentensignale.

Einstellen des Wahlschalters am DME-Schalter

Bei Anschluß eines DME-Schalters DFS-300P oder DFS-500P stellen Sie den Wahlschalter am DME-Schalter wie folgt ein.

DFS-300P: PVE-500

DFS-500P: BVE-900

Die möglichen Schnittbetriebsarten

Mit dem nachfolgend gezeigten System sind ausschließlich lineare Schnitte mit analogen Videosignalen möglich.

Signalanschlüsse, Einstellungen und Einschränkungen

- Bei Anschluß eines externen DME-Schalters sind die Signale der MONITOR OUTPUT- und PROGRAM OUTPUT-Ausgänge der ES-7 wie folgt:

MONITOR OUTPUT-Ausgang: Das Komponenten-Key-Fill-Signal der internen Titeleinheit der ES-7. Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem DSK VIDEO IN- oder INPUT-4-Eingang eines DFS-300P/500P.

PROGRAM OUTPUT-Ausgang: Das Key-Source-Signal der internen Titeleinheit der ES-7.

- Bei Zuleitung des Key-Fill-Signals an sowohl DSK VIDEO IN als auch INPUT-4 ist ein externer Signalverteiler erforderlich.

- Bei Anschluß eines externen DME-Schalters verbinden Sie die PGM OUT-Ausgänge der DFS-300P/500P mit den AUX INPUT-Eingängen der ES-7.

- Der Zusammenhang zwischen den Videorecordern und den Eingängen INPUT 1 bis 4 des DFS-300P/500P sind wie folgt:

INPUT-1: PLAYER-1

INPUT-2: PLAYER-2

INPUT-3: AUX

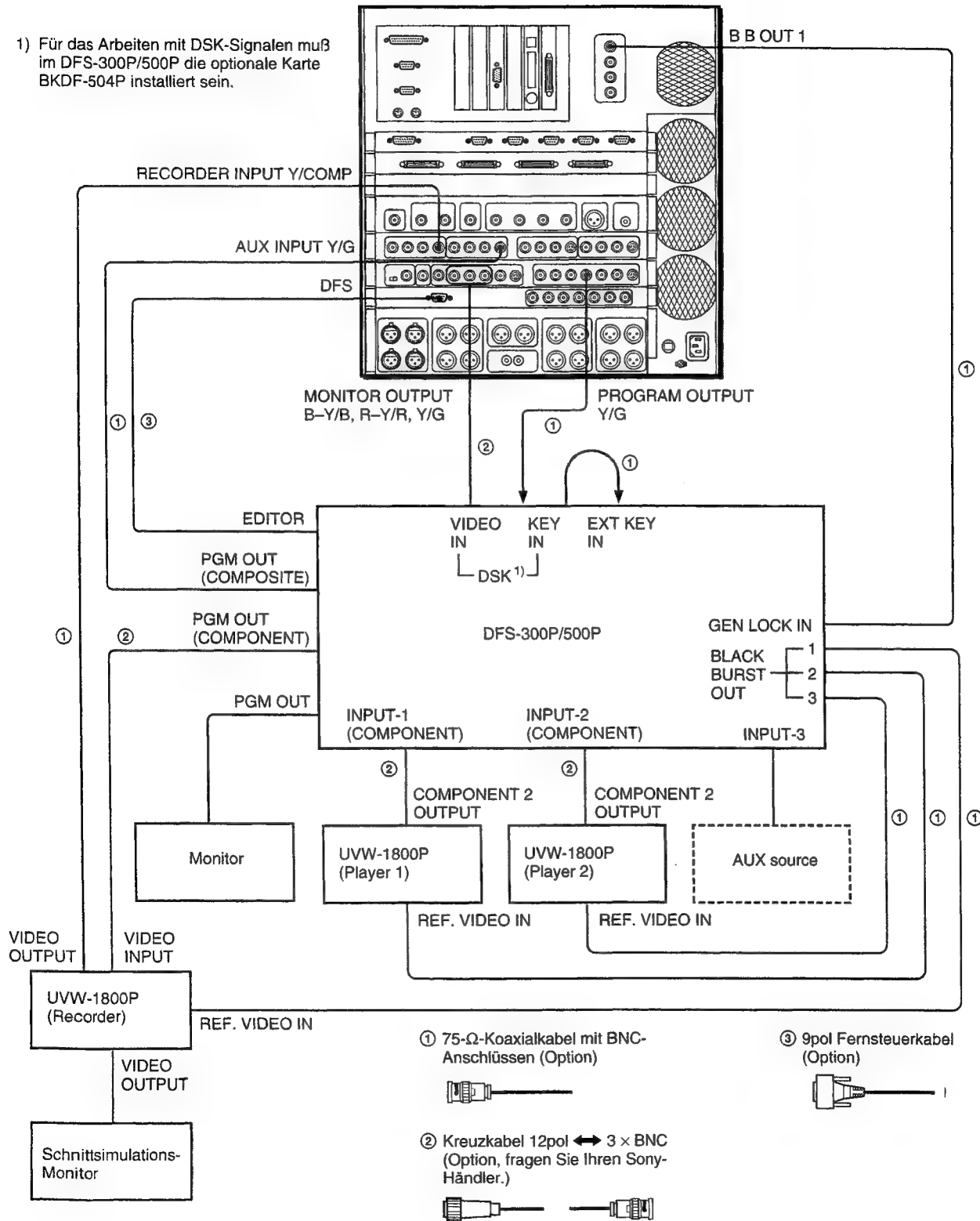
(INPUT-4: Titler-Key-Fill)

Stellen Sie die Eingangssignalfomate mit den Eingangssignalfomat-Wahlschaltern der AD-Leiterplatte des DFS-300P/500P ein. Eine Formateinstellung an der ES-7 ist nicht möglich.

- Schließen Sie den Videomonitor zur Betrachtung von Schnittsimulationen an den VIDEO OUT-Ausgang des Schnittrecorders an.
- Machen Sie in der EditStation-Software das Zeitlinien-Fenster zum aktiven Fenster, wählen Sie Options aus dem Settings-Menü, und stellen Sie Preview Mode auf PB/EE.
- Bei Anschluß eines externen DME-Schalters ist die Funktion zur Einblendung von Statusinformationen über das am MONITOR OUTPUT VIDEO-Ausgang anstehende Ausgangssignal wirkungslos.
- Der DFS-300P/500P kann über das Bedienfeld gesteuert werden, das zum Lieferumfang der Schalteinheit gehört. Die Bedienungsverfahren werden dann jedoch nicht in die Bildschirme der EditStation-Software übernommen.

Anschließen der Systemkomponenten

- 1) Für das Arbeiten mit DSK-Signalen muß im DFS-300P/500P die optionale Karte BKDF-504P installiert sein.

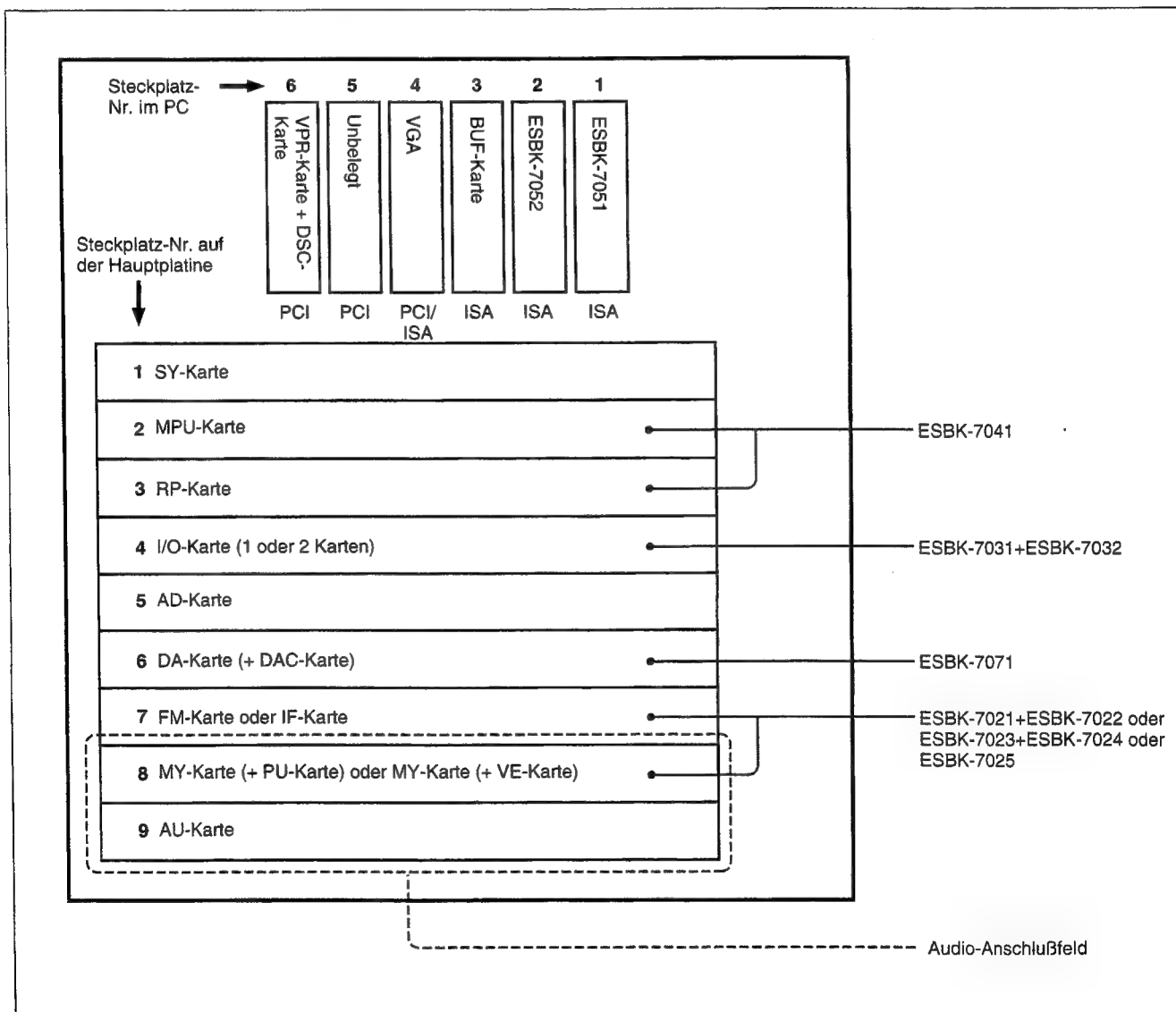


Für die ES-7 stehen verschiedene Erweiterungskarten zur Verfügung. Dieser Abschnitt beschreibt die Verfahren zur Installation solcher Karten.

Vorsicht

- Das Gerät muß vollständig ausgeschaltet sein, bevor Sie Karten ein- oder ausbauen. Andernfalls ist elektrischer Schlag und Brandgefahr die Folge.
- Schneiden Sie sich nicht an den scharfen Kanten, den Lötstellen oder den Komponenten auf der Bestückungsseite der Karte.

Für den Einbau der Erweiterungskarten ist die Belegung des korrekten Steckplatzes wichtig (siehe Abbildung unten). Die Installation in einen falschen Steckplatz kann zu Beschädigungen führen.



Installieren optionaler Karten

Installation auf die Hauptplatine

Zum Installieren der folgenden Erweiterungskarten auf die Hauptplatine der ES-7 verfahren Sie wie nachfolgend beschrieben.

- ESBK-7041 Disk Recorder Board
- ESBK-7031 SDDI Interface Board
- ESBK-7021 Basic DME Switcher Board
- ESBK-7023 Advanced DME Switcher Board
- ESBK-7025 External Switcher Interface Board

Hinweis

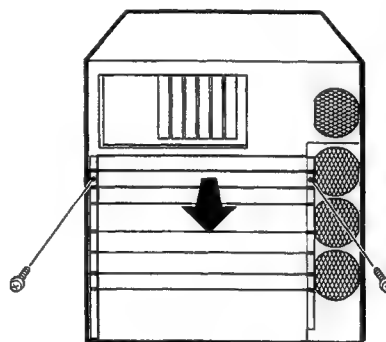
Die weiter unten aufgeführten Karten sind Tochterkarten (Huckepack-Karten), die auf andere Erweiterungskarten installiert werden. Solche

Erweiterungskarten sind vor der Installation mit den betreffenden Tochterkarten zu bestücken.

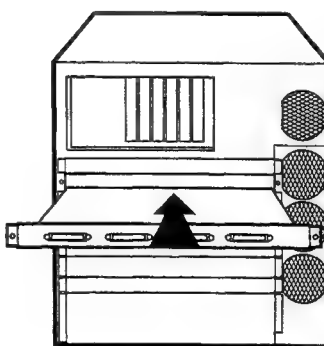
Wenn eine Tochterkarte auf eine bereits eingebaute Erweiterungskarte installiert werden soll, ist die betreffende Erweiterungskarte vorher auszubauen.

- ESBK-7022 3D Effect Board for Basic DME Switcher (*siehe Seite 82*)
- ESBK-7024 3D Effect Board for Advanced DME Switcher (*siehe Seite 83*)
- ESBK-7032 SDI Interface Board (*siehe Seite 84*)
- DAC Board for ESBK-7071 (*siehe Seite 85*)

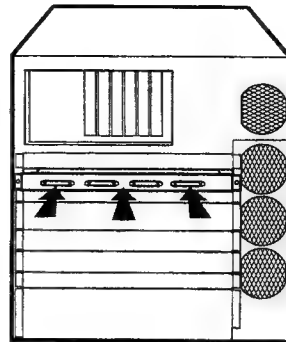
- 1** Lösen Sie die zwei Schrauben und entfernen Sie die Blindabdeckung.



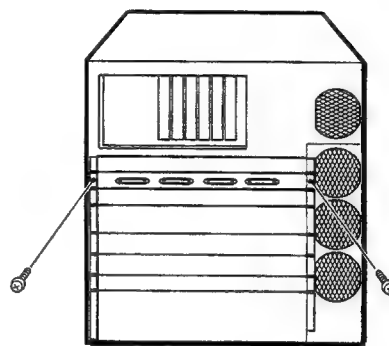
- 2** Schieben Sie die Erweiterungskarte in den definierten Schlitz ein.



- 3** Drücken Sie die Karte vollständig ein.



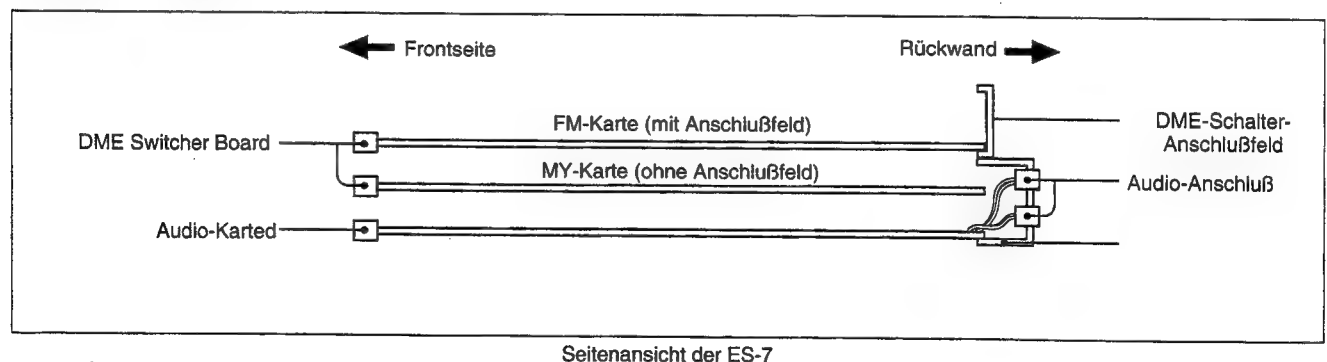
- 4** Sichern Sie die Karte mit den in Schritt 1 gelösten Schrauben.



Hinweise zum Einbau der DME Switcher Boards

Die DME Switcher Boards ESBK-7021/7023 werden als Zweiersatz geliefert.

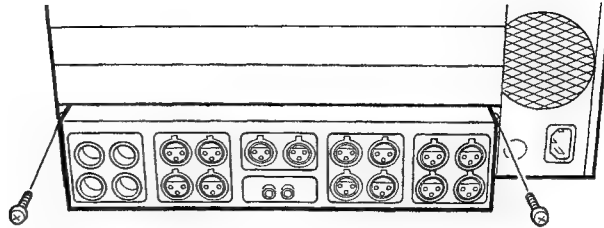
Entfernen Sie vor der Installierung der DME Switcher Boards die Audio-Anschlußfelder.



Installieren optionaler Karten

Installieren der MY-Karte der ESBK-7021/7023

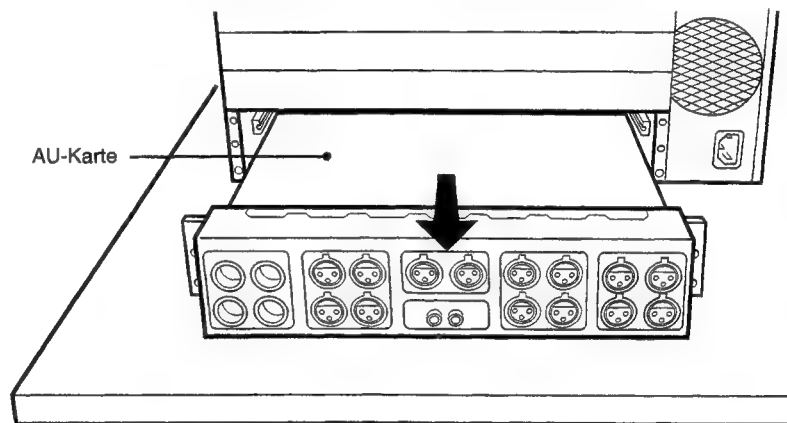
- 1 Lösen Sie die Schrauben des Audio-Anschlußfelds.



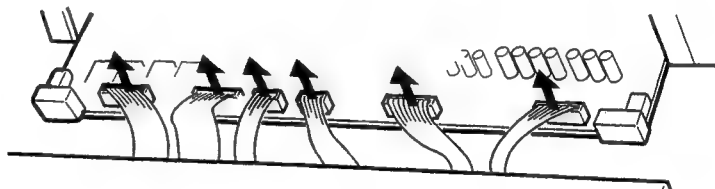
- 2 Ziehen Sie das Audio-Anschlußfeld und die AU-Karte halb heraus.

Hinweis

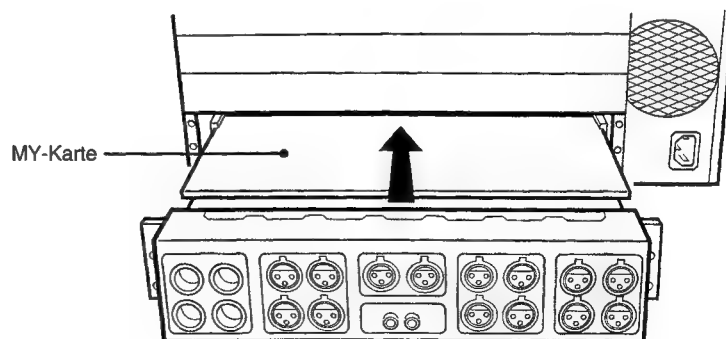
Die ES-7 muß für diese Prozedur auf einem Tisch mit genügend Arbeitsfläche stehen, damit keine übermäßigen Kräfte auf die Kabel wirken, die die AU-Karte mit dem Audio-Anschlußfeld verbinden.



- 3 Trennen Sie die Kabel von der AU-Karte und dem Audio-Anschlußfeld.



- 4 Installieren Sie die MY-Karte der ESBK-7021 oder ESBK-7023 in den Steckplatz 8 auf der Hauptplatine, dem Steckplatz unmittelbar über dem Steckplatz der AU-Karte.



- 5 Verfahren Sie in umgekehrter Reihenfolge der Schritte 1 bis 3, um die AU-Karte und das Audio-Anschlußfeld wieder zu installieren.

Für die Einbaupositionen der folgenden Karten auf die Hauptplatine siehe Seite 77.

ESBK-7021 Basic DME Switcher Board oder ESBK-7023 Advanced DME Switcher Board

Installieren Sie die Doppelkarten von ESBK-7021 oder ESBK-7023 in die folgenden Steckplätze auf der Hauptplatine.

Leiterplatte	Position
FM-Karte ¹	Steckplatz 7 der Hauptplatine
MY-Karte	Steckplatz 8 der Hauptplatine

Hinweise zur Installation

- Bei Installation einer 3D Effect Board ESBK-7022/7024 gemeinsam mit einer DME Switcher Board installieren Sie die 3D Effect-Karte zuerst auf die MY-Karte der DME Switcher-Doppelkarte bevor Sie die DME Switcher Board auf die Hauptplatine installieren.

Zum Installieren der 3D Effect-Karten siehe „Installieren der 3D Effect Board for Basic DME Switcher ESBK-7022“ auf Seite 82 oder „Installieren der 3D Effect Board for Advanced DME Switcher ESBK-7024 auf Seite 83.

- Der Hauptplatten-Steckplatz für die MY-Karte befindet sich hinter dem Audio-Anschlußfeld. Dieses ist vor der Installation der Karte zu entfernen.

Zum Installieren der MY-Karte siehe „Installieren der MY-Karte der ESBK-7021/7023“ auf Seite 80.

ESBK-7025 External Switcher Interface Board

Installieren Sie die Doppelkarten von ESBK-7025 in die folgenden Positionen.

Leiterplatte	Position
DAC-Karte	Auf die IF-Karte
IF-Karte	Steckplatz 7 der Hauptplatine

Zum Installieren der DAC-Karte siehe „Installieren der mit der ESDraw-Software ESBK-7071 mitgelieferten DAC-Adapterkarte“ auf Seite 85.

Hinweis

Wenn die ESDraw-Software ESBK-7071 und die zugehörige DAC-Karte bereits installiert sind, entfällt dieser Schritt.

ESBK-7041 Disk Recorder Board

Installieren Sie die Doppelkarten von ESBK-7041 in die folgenden Steckplätze auf der Hauptplatine.

Leiterplatte	Position
MPU-Karte	Steckplatz 2 der Hauptplatine
RP-Karte	Steckplatz 3 der Hauptplatine

ESBK-7031 SDDI Interface Board

Installieren Sie die SDDI Interface-Karte in den Hauptplatten-Steckplatz 4.

Hinweis

Bei gemeinsamer Installation der ESBK-7031 und der SDI Interface-Karte ESBK-7032, installieren Sie die SDI Interface-Karte zuerst auf die IO-Karte, bevor Sie die ESBK-7031 auf die Hauptplatine installieren.

Zum Installieren der ESBK-7032 siehe „Installieren der SDI Interface Board ESBK-7032“ auf Seite 84.

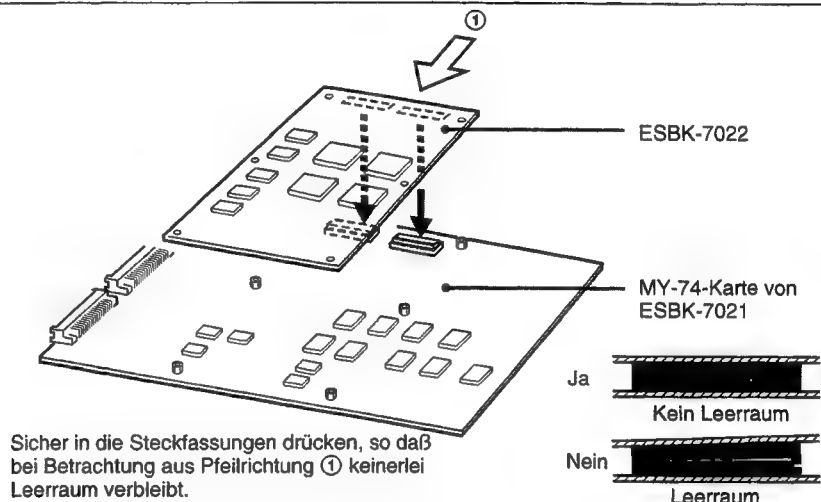
Installieren optionaler Karten

Installieren von Tochterkarten

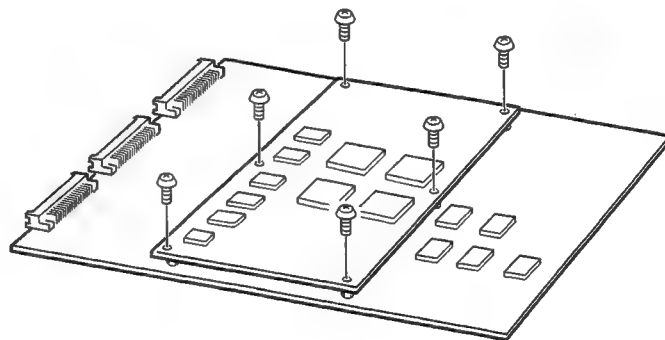
Installieren der 3D Effect Board for Basic DME Switcher ESBK-7022

Für die Installierung der ESBK-7022 auf die Karte MY-74 (die Karte ohne Anschlußfeld) der Basic DME Switcher Board ESBK-7021 verfahren Sie wie folgt.

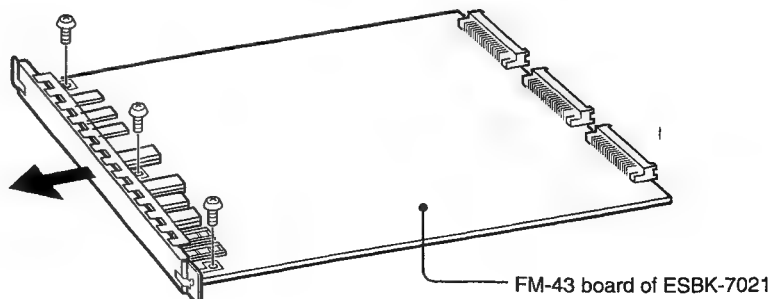
- 1 Setzen Sie die ESBK-7022 wie gezeigt über die MY-74 und drücken Sie sie sicher in die zwei Steckfassungen der MY-74 ein.



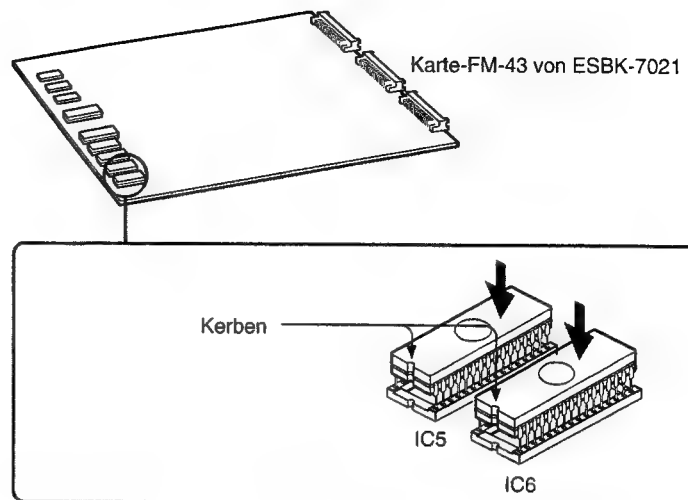
- 2 Sichern Sie die ESBK-7022 mit den mitgelieferten Schrauben an der MY-74.



- 3 Entfernen Sie das Anschlußfeld von der Karte FM-43 der ESBK-7021.



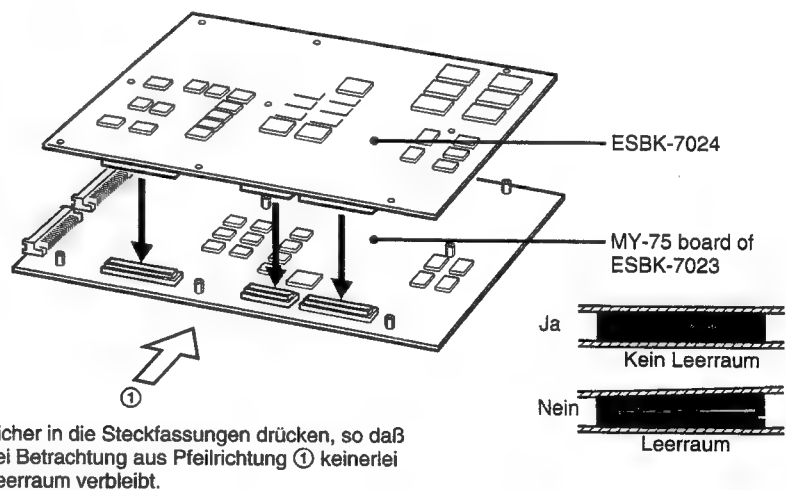
- 4** Stecken Sie die zwei ROM-Chips (IC5 und IC6), die zum Lieferumfang der ESBK-7022 gehören, auf die entsprechenden Fassungen der Karte FM-43 der ESBK-7021. Achten Sie auf korrekte Ausrichtung der Kerbe oben auf den ROM-Chips (siehe Abbildung). Nach dem Aufstecken der ROM-Chips bringen Sie das Anschlußfeld der Karte FM-43 wieder an.



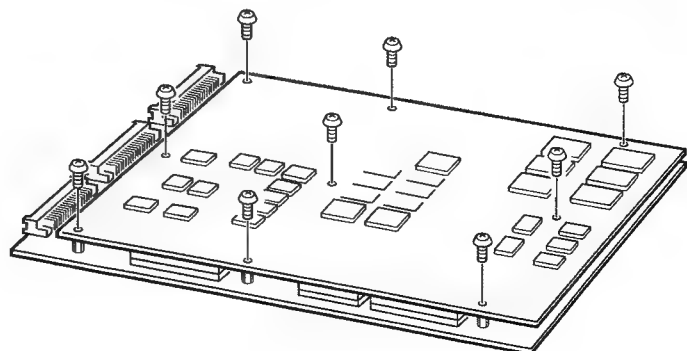
Installieren der 3D Effect Board for Advanced DME Switcher ESBK-7024

Für die Installation der ESBK-7024 auf die Karte MY-75 (die Karte ohne Anschlußfeld) der Advanced DME Switcher Board ESBK-7023 verfahren Sie wie folgt.

- 1** Setzen Sie die ESBK-7024 wie gezeigt über die MY-75 und drücken Sie sie sicher in die drei Steckfassungen der MY-75 ein.



- 2** Sichern Sie die ESBK-7024 mit den mitgelieferten Schrauben an der MY-75.

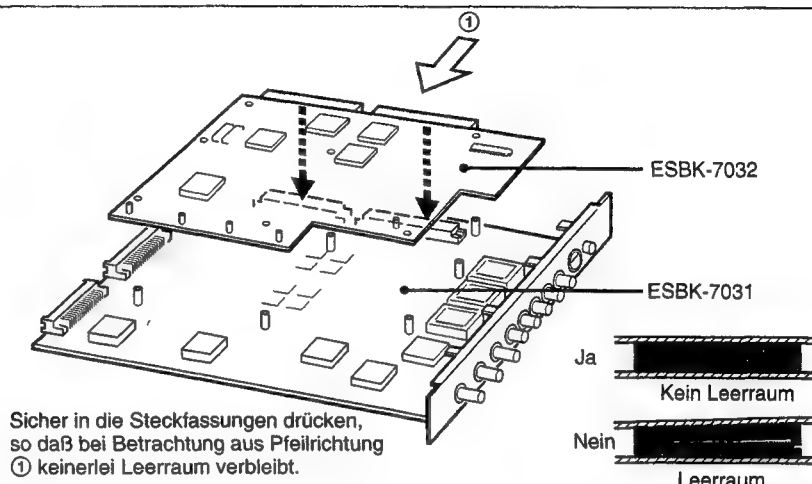


Installieren optionaler Karten

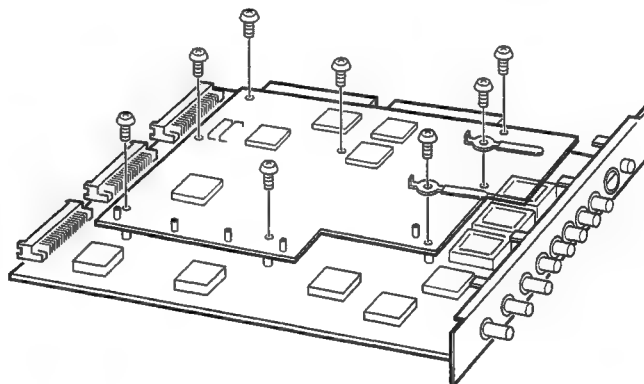
Installieren der SDI Interface Board ESBK-7032

Für die Installation der ESBK-7032 auf die SDDI Interface Board ESBK-7031 verfahren Sie wie folgt.

- 1 Setzen Sie die ESBK-7032 wie gezeigt über die ESBK-7031 und drücken Sie sie sicher in die zwei Steckfassungen der ESBK-7031 ein.

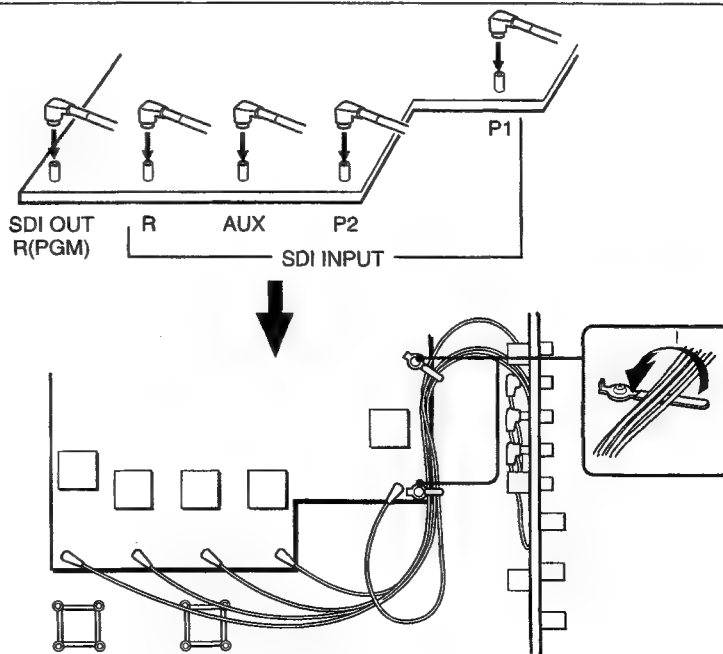


- 2 Sichern Sie die ESBK-7032 mit den mitgelieferten Schrauben an der ESBK-7031.



- 3 Verbinden Sie die SDI-Ein- und -Ausgänge an der ESBK-7031 mit den Mini-BNC-Anschlüssen der ESBK-7032 mit den der ESBK-7032 mitgelieferten Koaxialkabeln.

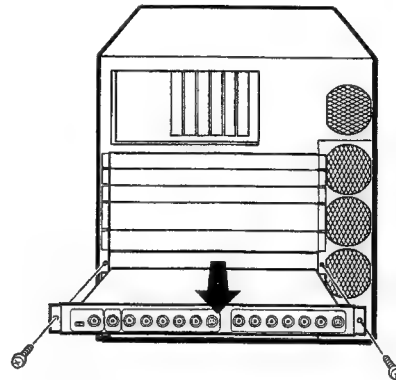
Siehe Abbildung zur Identifizierung der Anschlußpositionen.



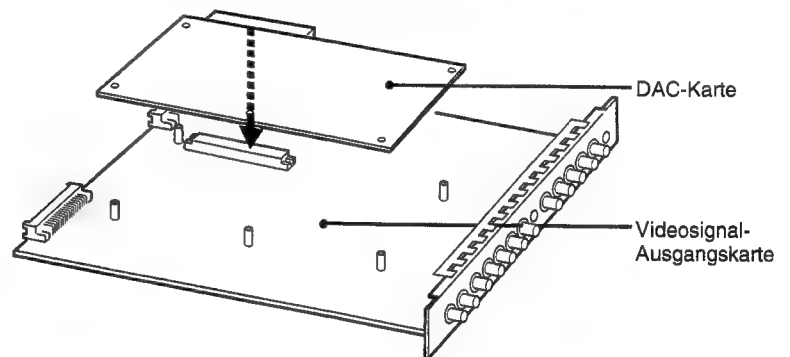
Installieren der mit der ESDraw-Software ESBK-7071 mitgelieferten DAC-Adapterkarte

Installieren Sie die mit der ESDraw-Software ESBK-7071 mitgelieferte DAC-Adapterkarte auf die Videosignal-Ausgangskarte wie folgt.

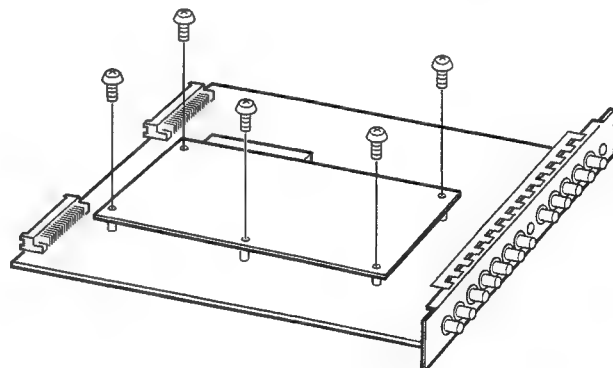
- 1** Bauen Sie die Videosignal-Ausgangskarte aus.



- 2** Setzen Sie die DAC-Karte wie gezeigt über die Videosignal-Ausgangskarte und drücken Sie sie sicher in die Steckfassung der Videosignal-Ausgangskarte ein.



- 3** Sichern Sie die DAC-Karte mit den mitgelieferten Schrauben an der Videosignal-Ausgangskarte.



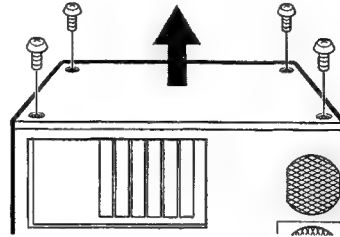
Installieren optionaler Karten

Installieren in ISA-Steckschlitz

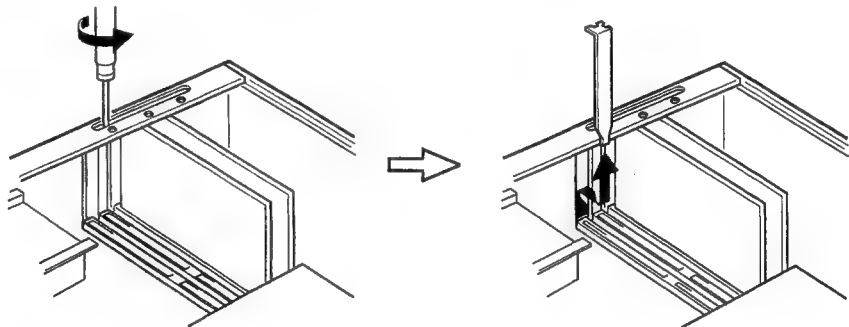
Für den Einbau der folgenden Erweiterungskarten in die ISA-Steckschlitz der ES-7 verfahren Sie wie weiter unten beschrieben.

- ESBK-7051 SCSI Option
- ESBK-7052 Ethernet Option

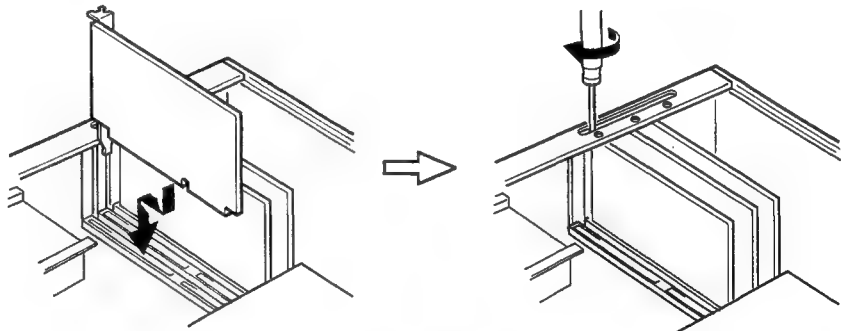
- 1** Entfernen Sie die Abdeckung von der ES-7.



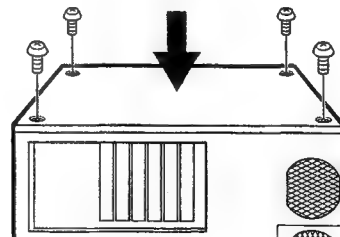
- 2** Lösen Sie die Schraube der Schlitzabdeckung und entfernen Sie die Schlitzabdeckung.



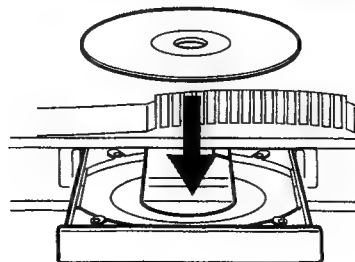
- 3** Drücken Sie die Erweiterungskarte fest in den ISA-Steckschlitz ein, und sichern Sie sie mit der in Schritt 2 gelösten Schraube.



- 4** Schrauben Sie die Abdeckung der ES-7 wieder an.



- 5** Lesen Sie die Anleitung zur Erweiterungskarte und installieren Sie die erforderliche Treibersoftware.



Die ES-7 erkennt anhand von Statussignalen der über die Fernsteuerbuchsen (PLAYER1, PLAYER2, RECORDER und AUX) an der Rückwand angeschlossenen Video- und Audiogeräte automatisch den Gerätetyp, so daß die Steuerung der betreffenden

Geräte durch Applizierung vorprogrammierter Geräteparameter erfolgt. Die ES-7 verfügt für die folgenden Audio- und Videogeräte über vorprogrammierte Gerätekonstanten.

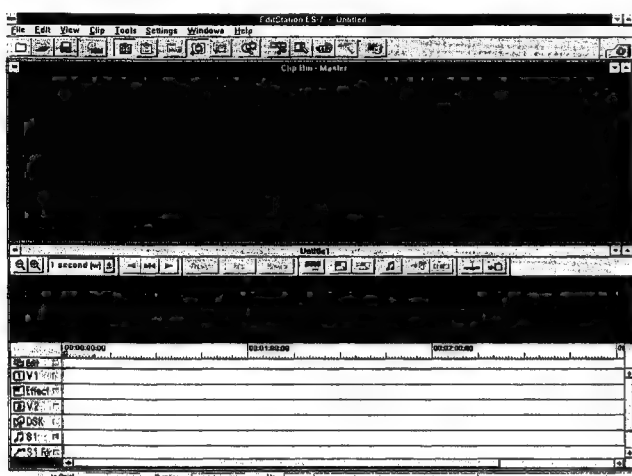
Gerät	Modell
8-mm-Videorecorder	EVO-9850P
S-VHS-Videorecorder	SVO-5800P, SVP-5600P
Betacam-Videorecorder	BVW-50P/60P/65P/70P/75P/D265/D75PS, UVW-1600P/1700GP/1800P, PVW-2600P/2650P/2800P
U-matic-Videorecorder	BVU-900P/920/950P, VO-9800P/9850P
Digitale 4:2:2-Komponenten- VCR Videorecorder	DVR-1000 (525)/1000 (625)/2100 (525)/2100 (625)
1-Zoll-Videorecorder	BVH-3000PS/3100PS
Digitale Betacam-Videorecorder	DVW-500P/A500P/510P/A510P
DVCAM-Videorecorder	DSR-85P/80P/60P
DAT-Recorder	PCM-7030/7050
CD-Spieler	CDP-3100

Einstellen des Videosignalformats

Nach dem Anschließen der Videorecorder und der anderen Peripheriegeräte stellen Sie die Videosignalfomate am Settings-Menü der EditStation ein.

- 1 Melden Sie sich am System an und starten Sie die EditStation-Software wie unter „Systemstart“ auf Seite 17 und „Starten der EditStation-Software“ auf Seite 30 beschrieben.

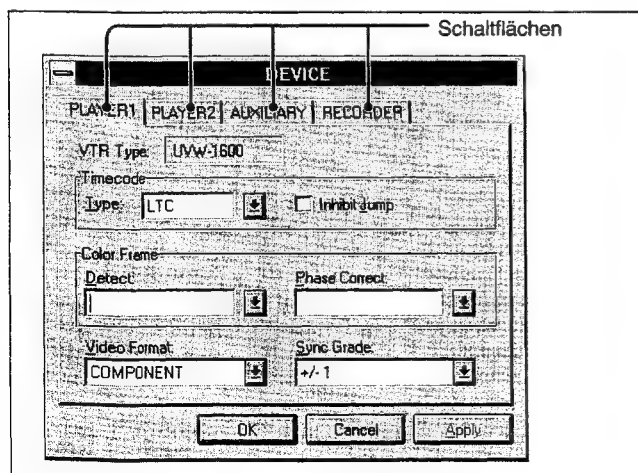
Der Anfangsbildschirm der EditStation-Software erscheint.



- 2 Machen Sie das Clip Bin-Fenster aktiv und wählen Sie Device (Gerät) aus dem Settings-Menü.



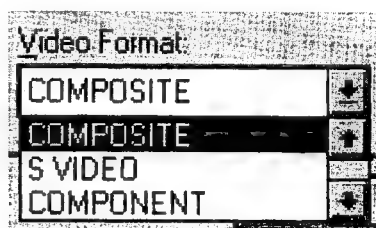
Die Dialogbox zur Einstellung der angeschlossenen Geräte erscheint.



- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche für den Videorecorder, dessen Signalfomate Sie einstellen möchten.

- 4 Klicken Sie auf [V] für Video Format.

Eine Liste mit Videoformaten erscheint. Klicken Sie auf [V] oder [V] um die Liste nach dem gewünschten Format abzusuchen.



- 5 Wählen Sie das gewünschte Format in der Liste und klicken Sie es an.

Das gewählte Format wird hervorgehoben dargestellt.

- 6 Klicken Sie auf „OK“.

Die Wahl des Videosignalfomats ist damit abgeschlossen, und Sie können mit dem Schnittbetrieb im gewählten Signalfomate beginnen.

Für Einzelheiten zu den Parametern des Settings-Menüs siehe das Online Manual.

Bei jedem Speichern von Daten werden das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit mitgespeichert. Werkseitig wurde kein Datum und keine Uhrzeit eingestellt. Bitte nehmen Sie diese Einstellungen selbst vor.

- 1 Doppelklicken Sie im Programm-Manager-Fenster auf das Hauptsymbol, um die Hauptgruppe zu öffnen. Doppelklicken Sie dann auf das Control Panel-Symbol.



Das Control Panel-Fenster wird geöffnet.

- 2 Doppelklicken Sie im Control Panel-Fenster auf das Date/Time-Symbol.





Die Date/Time-Dialogbox wird geöffnet.

- 3 Stellen Sie Datum und Uhrzeit ein, und klicken Sie auf „OK“.



Beim Öffnen der Dialogbox wird der Monat hervorgehoben dargestellt. Stellen Sie den Monat ein und drücken Sie die Tabulator-Taste, um auf den nächsten Posten zu gehen. Nehmen Sie die einzelnen Einstellungen der Reihe nach vor und schalten Sie jeweils mit der Tab-Taste auf den nächsten Posten weiter. Zur Rückkehr auf einen vorigen Posten drücken Sie die Tab-Taste gemeinsam mit der Shift-Taste.

Klicken Sie abschließend auf „OK“, um die Einstellungen an das System zu übergeben und die Dialogbox zu schließen.

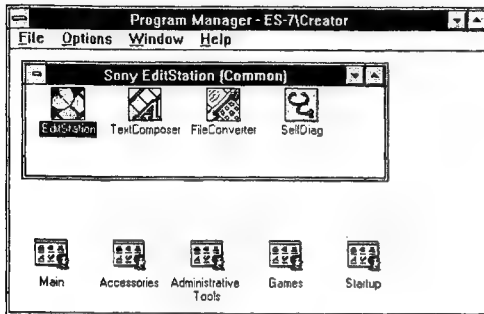
- 4 Doppelklicken Sie im Control Panel-Fenster auf die Schaltfläche  oben links, um das Control Panel-Fenster zu schließen.
- 5 Doppelklicken Sie im Hauptfenster auf die Schaltfläche  oben links, um das Hauptfenster zu schließen.

Erneutes Installieren der Software

Sollte die EditStation aufgrund defekter Programmdateien nicht mehr laufen, können Sie sie wie folgt neu installieren.

- 1 Melden Sie sich wie unter „Systemstart“ auf Seite 17 beschrieben beim System an.

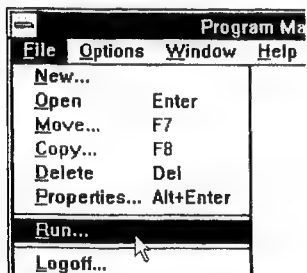
Das Programm-Manager-Fenster erscheint.



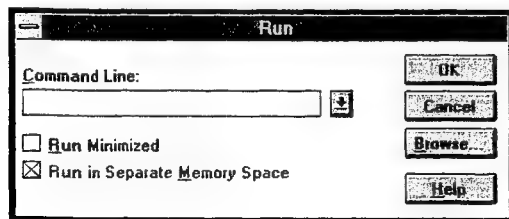
- 2 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM ein.

Einzelheiten über das Einlegen von CD-ROMs siehe „Einlegen und Auswerfen von CD-ROMs“ auf Seite 68.

- 3 Wählen Sie Run (Ausführen) aus dem File-Menü (Datei-Menü).



Die folgende Dialogbox erscheint.



- 4 Geben Sie „D:...“ auf der Befehlszeile ein und klicken Sie auf „OK“.

Das Setup-Programm wird gestartet. Befolgen Sie die Instruktionen auf dem Bildschirm.

- 5 Drücken Sie nach Abschluß der Installation die EJECT-Taste, um die CD-ROM auszuwerfen.

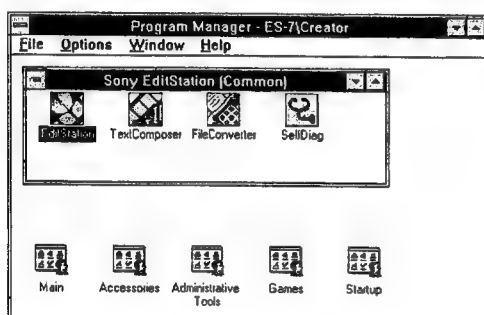
Als Schutz vor unberechtigtem Zugriff können Sie Benutzernamen samt Paßwörtern registrieren. Die folgenden Bedienungsschritte können nur von Anwendern ausgeführt werden, die der Administrator- oder der Power Users-Gruppe zugeordnet sind. Anwender, die sich mit der werkseitigen Konfiguration (Benutzername „Creator“; Paßwort: keines) anmelden, gehören zur Administrator-Gruppe.

Einzelheiten über User Groups entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „User Manager“ des Windows NT Workstation System Guide.

Zum Registrieren von Benutzernamen und Paßwörtern verfahren Sie wie folgt.

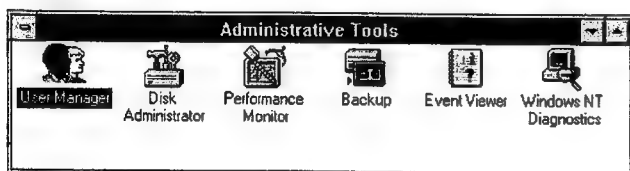
- 1 Melden Sie sich wie unter „Systemstart“ auf Seite 17 beschrieben beim System an.

Das Programm-Manager-Fenster erscheint.



- 2 Doppelklicken Sie auf das Administrative Tools-Symbol.

Daraufhin wird ein Gruppenfenster wie folgt geöffnet.

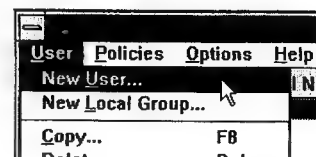


- 3 Doppelklicken Sie auf das User Manager-Symbol.



Das User Manager-Fenster wird geöffnet.

- 4 Wählen Sie New User (neuer Benutzer) aus dem User-Menü.



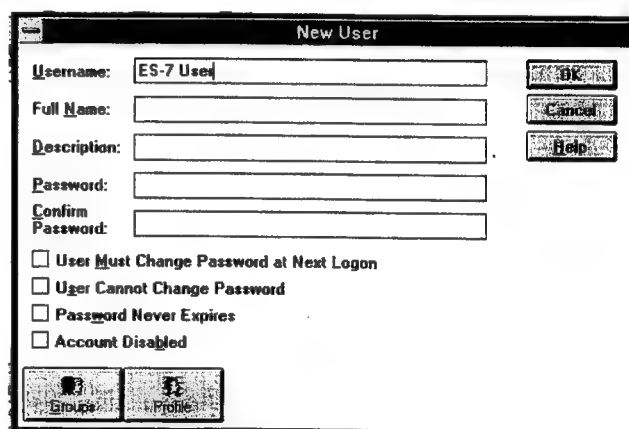
Die New User-Dialogbox erscheint.

- 5 Tragen Sie in das Username-Feld einen Benutzernamen ein.

Benutzernamen dürfen aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Es sind Groß- und Kleinbuchstaben und anderen Zeichen erlaubt, ausgenommen folgende Zeichen:

“ \ [] ; | = , + * ? < > ”

Die Zuordnung eines bereits registrierten Benutzernamens ist nicht möglich.



- 6 Geben Sie in das Password-Feld und in das Confirm Password-Feld ein Paßwort ein.

Paßwörter dürfen aus bis zu 14 Zeichen bestehen. Das System unterscheidet zwischen der Eingabe von Groß- und Kleinbuchstaben.

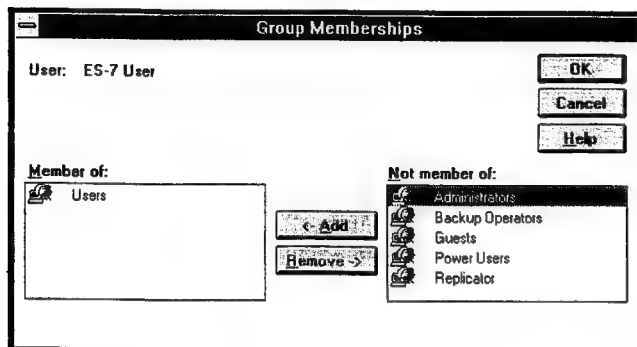
(bitte wenden)

Registrieren von Benutzernamen und Paßwörtern

- 7 Klicken Sie auf die Groups-Taste.



Daraufhin erscheint eine Group Membership-Dialogbox wie folgt.



- 8 Wählen Sie aus der „Not member of“-Liste die Administratoren, so daß diese hervorgehoben dargestellt werden, und klicken Sie auf die Add-Taste (Hinzufügen).

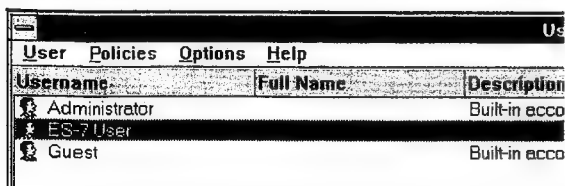
Die gewählten Administratoren werden daraufhin in die „Member of“-Liste übernommen.

- 9 Klicken Sie auf „OK“.

Die Group Memberships-Dialogbox wird geschlossen.

- 10 Klicken Sie in der New User-Dialogbox auf „OK“.

Die New User-Dialogbox wird geschlossen. Der soeben registrierte Benutzername wird in der Username-Liste im User Manager-Fenster angezeigt.



- 11 Wählen Sie Exit (Beenden) aus dem User-Menü.

Das User Manager-Fenster wird geschlossen.

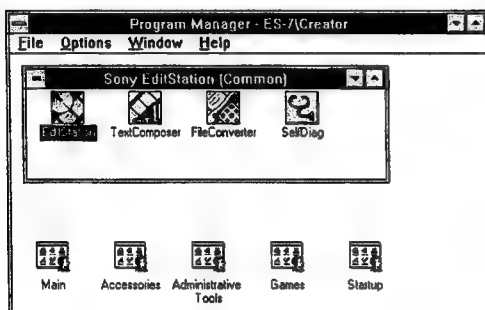
Die Selbstdiagnose-Funktion der ES-7 hilft bei der Lokalisierung von Problemen im System. Durch Mitteilung der Diagnoseergebnisse an den Kundendienst können Sie die Behebung von Störungen wesentlich erleichtern und beschleunigen. Dieser Abschnitt beschreibt die grundlegenden Schritte zur Anwendung der Selbstdiagnose-Funktion.

Weitere Einzelheiten siehe *Online Manual*.

Zur Ausführung einer Selbstdiagnose verfahren Sie wie folgt.

- 1** Melden Sie sich wie unter „Systemstart“ auf Seite 17 beschrieben beim System an.

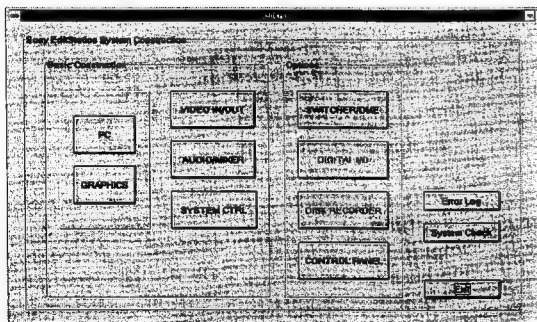
Das Programm-Manager-Fenster erscheint.



- 2** Klicken Sie auf das SelfDiag-Symbol in der Sony EditStation-Gruppe.



Der Anfangsschirm der Selbstdiagnose-Software erscheint.



- 3** Klicken Sie auf System Check.

Die Selbstdiagnose startet, und es wird jeder Block im System überprüft. Fehler, die während der Diagnose entdeckt werden, werden in einem Fehlerbericht¹⁾ (Error Log) zusammengefaßt.

Zum Überprüfen eines bestimmten Blocks

Klicken Sie im Anfangsschirm der Selbstdiagnose-Software auf den Block, der geprüft werden soll.

Zur Anzeige des Fehlerberichts

Klicken Sie im Anfangsschirm der Selbstdiagnose-Software auf Error Log.

Einzelheiten über die Bedeutung der Fehlerberichte siehe *Online Manual*.

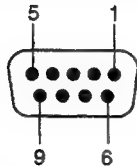
1) Eine Datei, die Datum und Uhrzeit der Selbstdiagnose gemeinsam mit dem Fehlerstatus der einzelnen Systemblöcke aufzeichnet.

Kontaktbelegung

GPI-Kontaktbelegung

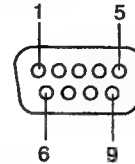
An die GPI-Schnittstellen an der Rückwand der ES-7 lassen sich externe Ausrüstungen anschließen. Die Kontaktbelegung dieser Schnittstellen ist wie folgt.

GPI (PARALLEL)-Schnittstelle



Kontakt	Signal
1	TTL1 OUT
2	RELAY1
3	RETURN1
4	TTL3 OUT
5	GND
6	TTL2 OUT
7	RELAY2
8	RETURN2
9	TTL4 OUT

GPI (232)-Schnittstelle

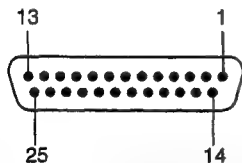


Kontakt	Signal
1	N.C.
2	GPI RXD IN
3	GPI TXD OUT
4	(DTR)
5	SIGNAL GND
6	(DSR)
7	(RTS)
8	(CTS)
9	N.C.

Die Kontakte 4 und 6 sowie 7 und 8 sind intern verschaltet.

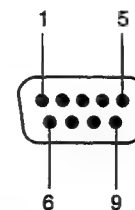
Kontaktbelegung für Computer-Anschlüsse

PRINTER-Anschluß



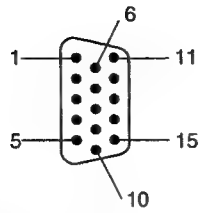
Kontakt	Signal	Kontakt	Signal
1	STROBE	10	ACKNLG
2	DATA1	11	BUSY
3	DATA2	12	PE
4	DATA3	13	SLCT
5	DATA4	14	AUTOFD
6	DATA5	15	ERROR
7	DATA6	16	INIT
8	DATA7	17	SLCTIN
9	DATA8	18 bis 25	GND

COM 1 und COM 2

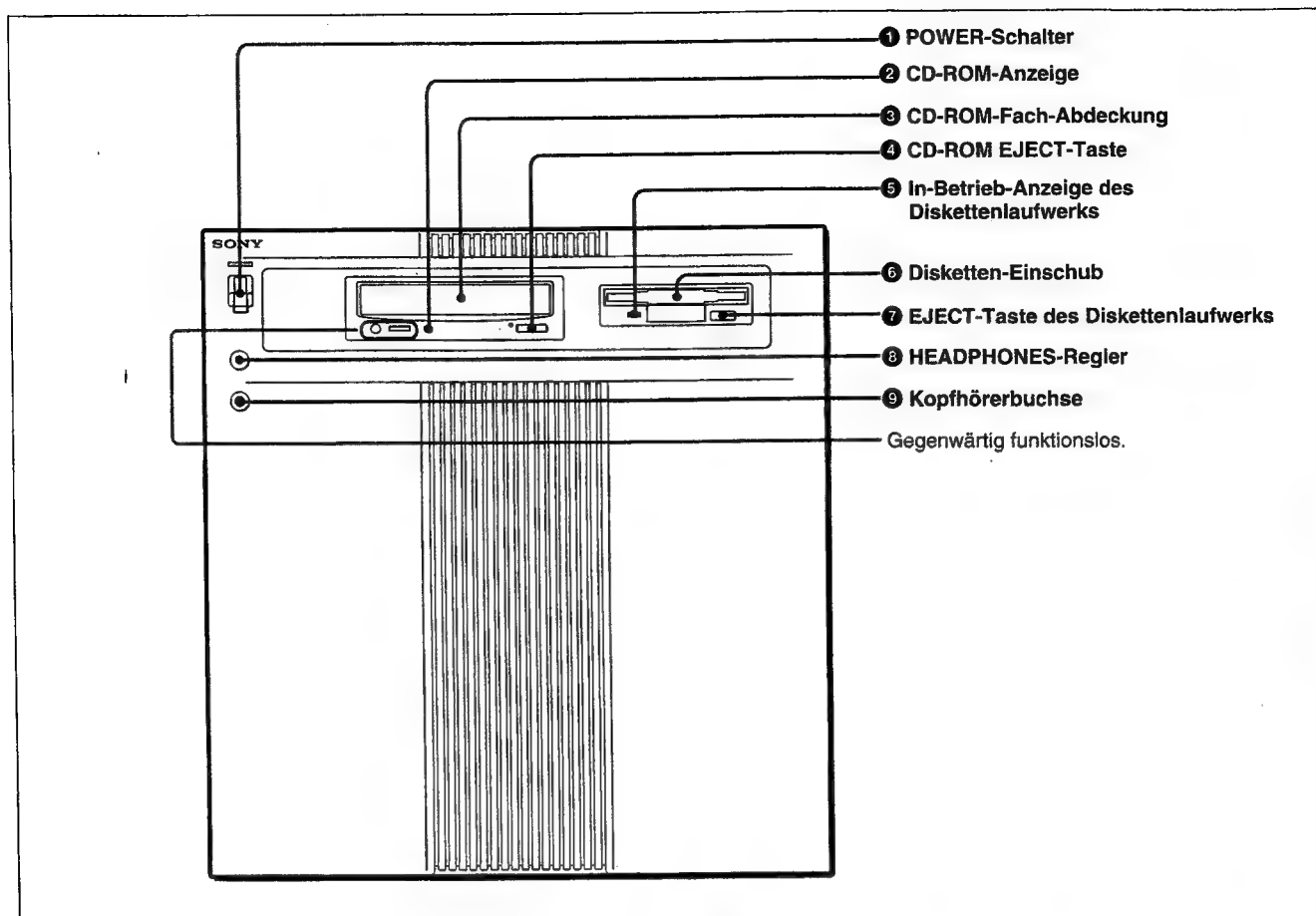


Kontakt	Signal
1	CD
2	RD
3	TD
4	ER
5	SG
6	DR
7	RS
8	CS
9	RI

DISPLAY MONITOR-Schnittstelle



Kontakt	Signal
1	Rot
2	Grün
3	Blau
4	Nicht belegt
5	Masse
6	Rückleitung Rot
7	Rückleitung Grün
8	Rückleitung Blau
9	Frei
10	Rückleitung Synchron
11	Nicht belegt
12	Nicht belegt
13	Horizontales Synchronsignal
14	Vertikales Synchronsignal
15	Nicht belegt



1 Netzschalter (POWER)

Zum Ein- und Ausschalten der EditStation. Vor dem Ausschalten muß das Betriebssystem Windows NT ordnungsgemäß heruntergefahren werden.

Zum Herunterfahren von Windows NT siehe „Herunterfahren des Systems“ auf Seite 26.

2 CD-ROM-Anzeige

Leuchtet normalerweise grün. Eine Orangefarbene Anzeige bedeutet, daß gegenwärtig auf die CD-ROM zugegriffen wird.

3 CD-ROM-Fach-Abdeckung

Verdeckt den CD-ROM-Schlitten.

4 Auswerf-Taste für CD-ROM-Laufwerk (CD-ROM EJECT)

Diese Taste drücken, so daß der CD-ROM-Schlitten herausfährt, um eine CD-ROM einzulegen oder zu entnehmen. Zum Schließen des CD-ROM-Fachs den Schlitten drücken.

5 In-Betrieb-Anzeige des Diskettenlaufwerks

Leuchtet, wenn gegenwärtig Daten auf die Diskette geschrieben oder von der Diskette gelesen werden.

6 Disketten-Einschub

Schieben Sie hier die 3,5-Zoll-Disketten ein.

7 Auswerf-Taste des Diskettenlaufwerks (EJECT)

Drücken, um eine eingelegte Diskette auszuwerfen.

Hinweis

Die EJECT-Taste nicht drücken, während die In-Betrieb-Anzeige des Diskettenlaufwerks leuchtet.

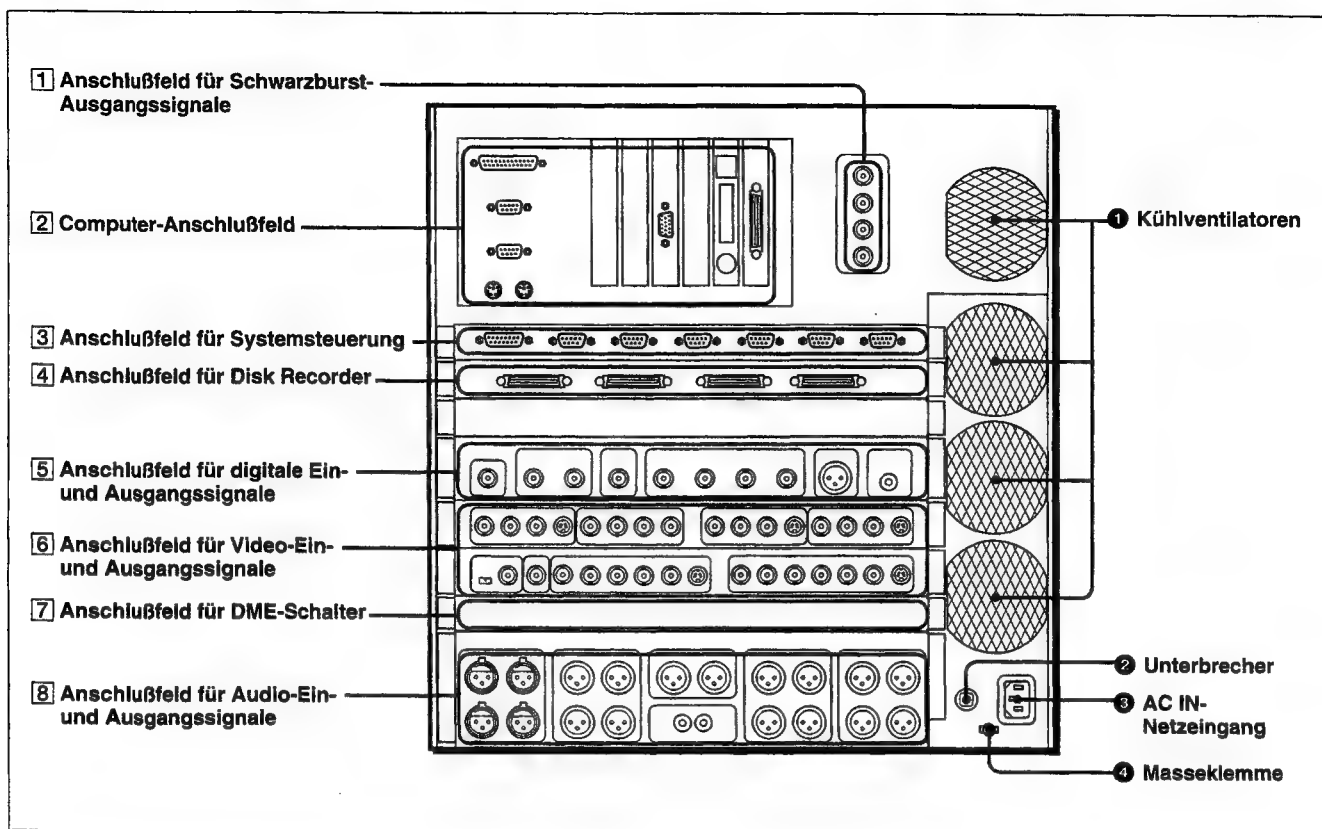
8 Kopfhörer-Lautstärkereglern (HEADPHONES)

Zur Einstellung der Kopfhörerlautstärke 9.

9 Kopfhörerbuchse (Stereo-Klinke)

Für den Anschluß eines Kopfhörer. An diesem Ausgang wird das gleiche Signal ausgegeben wie an MONITOR OUTPUT 1/3, 2/4 an der Rückwand.

Rückwand



Hauptabschnitt

1 Kühlventilatoren

Diese sorgen für Luftzirkulation im Innern des Geräts zur Vermeidung interner Hitzestaus.

Hinweis

Bei der Wahl des Aufstellplatzes dafür sorgen, daß die Lüftungsöffnungen nicht blockiert werden.

2 Unterbrecher

Dieser Unterbrecher rastet aus und unterbricht im Falle von Überstrom die Spannungsversorgung zum Gerät. Sollte solch ein Fall auftreten, benachrichtigen Sie bitte Ihren Sony-Händler oder den Sony-Kundendienst.

3 Netzeingang (AC IN)

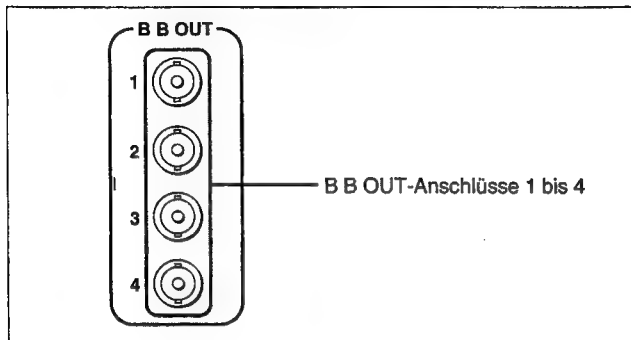
Schließen Sie hier das mitgelieferte Netzkabel an.

4 Masseklemme

Sorgen Sie für geeignete Masseleitung.

Anschlußfelder

1 Anschlußfeld für Schwarzburst-Ausgangssignale

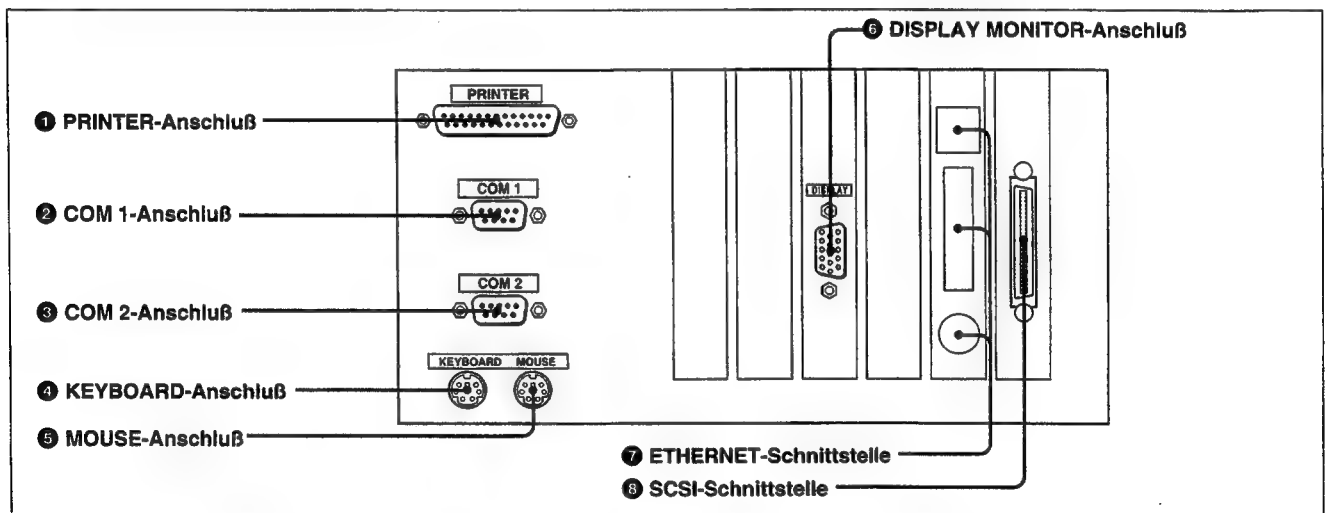


Schwarzburstsignal-Ausgänge 1 bis 4 (B B OUT 1 bis 4) (BNC)

Hier werden die vom eingebauten Synchronsignalgenerator erzeugten Schwarzburstsignale ausgegeben.

An allen vier Ausgängen steht das gleiche Signal an. Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Eingängen (REF. VIDEO IN, GENLOCK IN, SYNC IN usw.) der Zuspieldgeräte (Player) zwecks Synchronisierung der Video-Zuspielsignale mit der EditStation.

2 Computer-Anschlußfeld



1 Drucker-Anschluß (PRINTER) (D-sub 25pol)

Schließen Sie hier einen Drucker zum Drucken der Schnittdaten an.

Der angeschlossene Drucker muß über eine Centronics-Schnittstelle verfügen. Hinsichtlich Druckertreiber-Software siehe die Bedienungsanleitung des Druckers und die Beschreibungen des Print Managers in Ihrem Windows NT-Handbuch.

2 Serielle Schnittstelle (COM 1) (D-sub 9pol)

Schließen Sie hier ein Tablet als Drawing-Eingabegerät an.

3 Serielle Schnittstelle (COM 2) (D-sub 9pol)

Schließen Sie hier einen Computer oder ein Modem an.

Zum Datenaustausch muß das angeschlossene Gerät über eine RS-232C-Schnittstelle verfügen.

4 Tastatur-Anschluß (KEYBOARD) (Mini-DIN 6pol)

Schließen Sie hier die mitgelieferte Tastatur an.

5 Maus-Anschluß (MOUSE) (Mini-DIN 6pol)

Schließen Sie hier die mitgelieferte Maus an.

⑥ Computer-Monitor-Anschluß (DISPLAY MONITOR) (D-sub 15pol)

Schließen Sie hier einen Computer-Monitor (Option) an.

Verwenden Sie einen Monitor, der bei einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten eine Bildwiederholfrequenz von 75 Hz bietet.

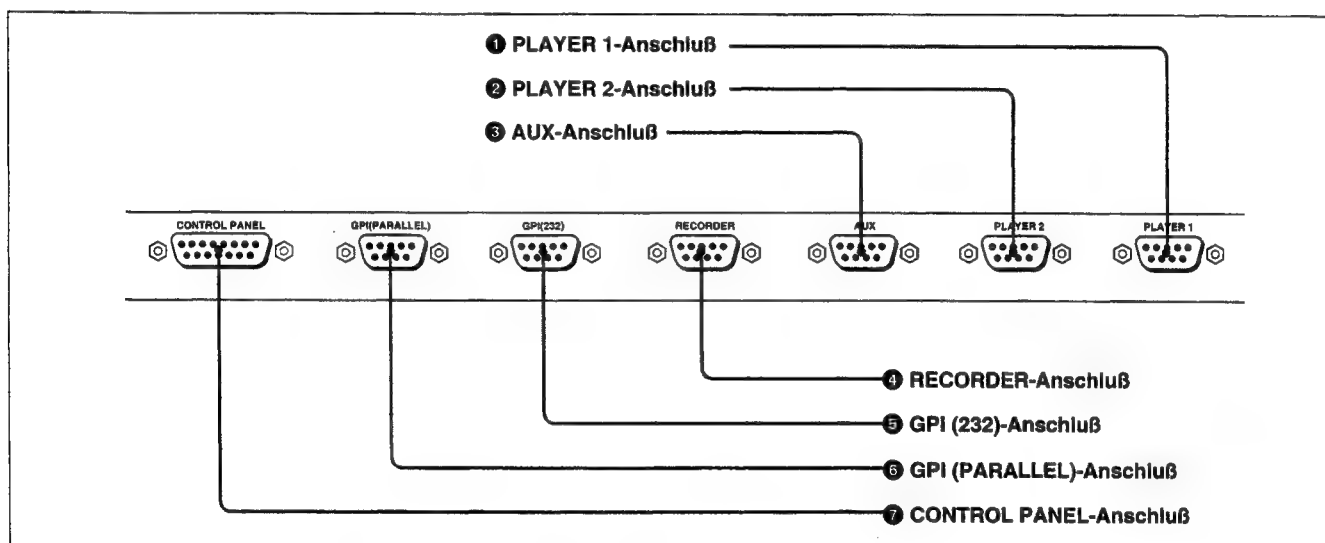
⑦ ETHERNET-Schnittstelle (Option)

Diese Schnittstelle ist Bestandteil der optionalen Ethernet-Karte ESBK-7052 für die Einbindung in ein Netzwerk zwecks Austausch von Grafik- und Schnittdaten mit anderen Geräten im Netz.

⑧ SCSI-Schnittstelle (Option)

Diese Schnittstelle ist Bestandteil der optionalen SCSI-Karte ESBK-7051 für den Anschluß von MO-Laufwerken oder anderen SCSI-Peripheriegeräten. Auf MO-Disks lassen sich Schnittdaten mit Indexbildern speichern, um sie mit anderen Geräten auszutauschen.

3 Anschlußfeld für Systemsteuerung



① Steuersignal-Ausgang für Zuspelgerät 1 (PLAYER 1) (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Steuersignalen für Player 1. Verbinden Sie diesen Anschluß mit dem REMOTE-Anschluß von Player 1.

② Steuersignal-Ausgang für Zuspelgerät 2 (PLAYER 2) (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Steuersignalen für Player 2. Verbinden Sie diesen Anschluß mit dem REMOTE-Anschluß von Player 2.

③ AUX-Steuersignalausgang (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Steuersignalen an einen zusätzlichen Videorecorder. Verbinden Sie diesen Anschluß mit dem REMOTE-Anschluß des zusätzlichen Videorecorders.

④ Steuersignal-Ausgang für den Schnittrecorder (RECORDER) (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Steuersignalen für den Schnittrecorder. Verbinden Sie diesen Anschluß mit dem REMOTE-Anschluß des Schnittrecorders.

⑤ GPI (232)-Steuersignalausgang (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Steuersignalen an ein externes Gerät. Dieser Anschluß entspricht dem RS-232C-Standard.

Zur Kontaktbelegung siehe Seite 94.

⑥ GPI (PARALLEL)-Ausgang (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Timingsignalen an ein externes Gerät. Verbinden Sie diesen Anschluß mit dem GPI-Eingang des externen Geräts. Die an den 4 Ports anliegenden Signale sind wie folgt:

Ports 1, 2: TTL und Relais

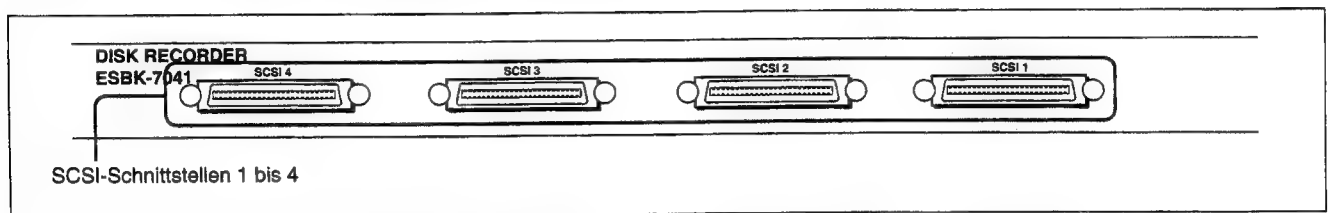
Ports 3, 4: TTL

⑦ CONTROL PANEL-Anschluß (D-sub 15pol)

Für den Anschluß des optionalen Bedienpults ESBK-7011.

Zur Kontaktbelegung siehe Seite 94.

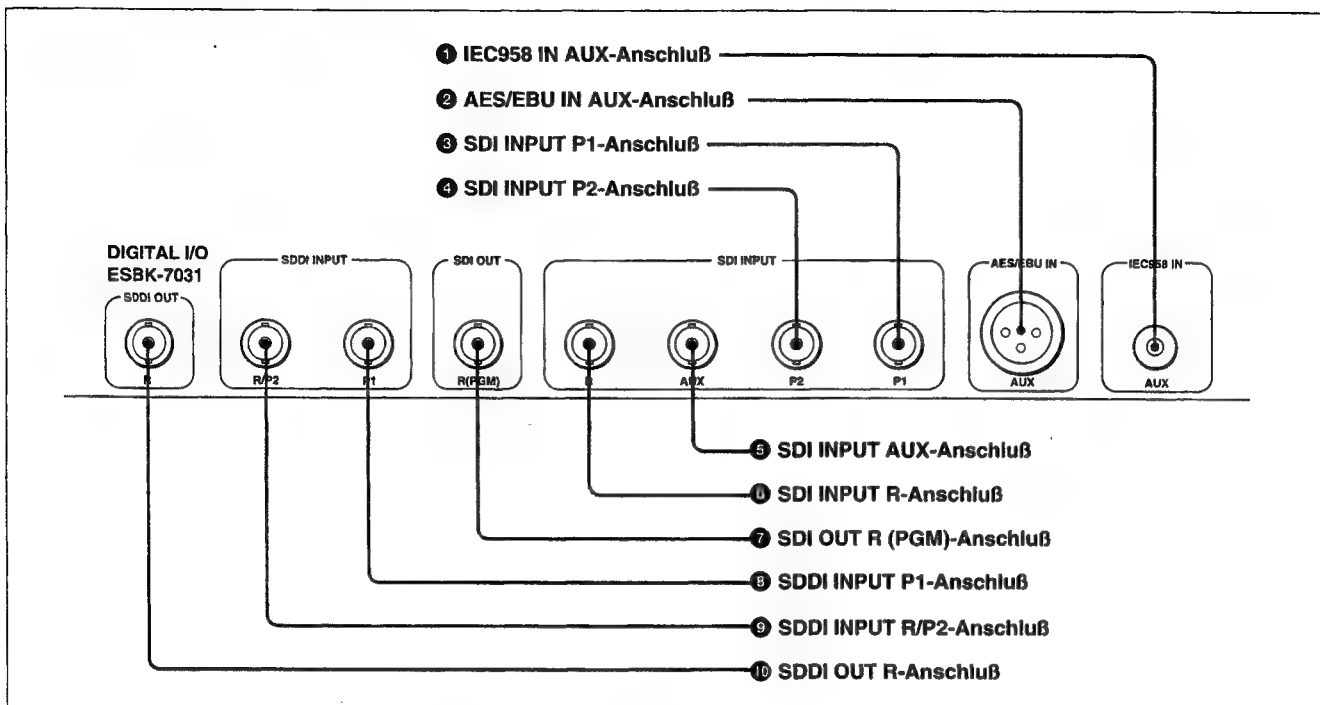
4 Anschlußfeld für Disk Recorder Option)



SCSI-Schnittstellen 1 bis 4 (50pol High-Density SCSI-2, Option)

Für den Anschluß optionaler Disk Units ESBK-7045.

5 Anschlußfeld für digitale Ein- und Ausgangssignale (Option)



1 IEC958 IN AUX-Anschluß (IEC958-Buchse)

Zur Eingabe digitaler Audiosignale des IEC958-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem IEC958-Ausgang eines CD-Spielers.

2 AES/EBU IN AUX-Anschluß (XLR 3pol)

Zur Eingabe digitaler Audiosignale des AES/EBU-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem AES/EBU-Ausgang eines DAT-Recorders oder anderen Audioquelle.

3 Serielle digitale Schnittstelle für Player 1 (SDI INPUT P1) (BNC)

Zur Eingabe von Video- und Audiosignalen des D1-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem seriellen digitalen Video- und Audioausgang eines als Player 1 angeschlossenen Videorecorders der DVR- oder DVW-Serie. Beim Arbeiten mit einem Videorecorder der DSR-Serie für linearen Schnittbetrieb mit digitalen Signalen verbinden Sie diesen Eingang mit dem SDI-Ausgang des Videorecorders der DSR-Serie.

4 Serielle digitale Schnittstelle für Player 2 (SDI INPUT P2) (BNC)

Zur Eingabe von Video- und Audiosignalen des D1-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem seriellen digitalen Video- und Audioausgang eines als Player 2 angeschlossenen Videorecorders der DVR- oder DVW-Serie. Beim Arbeiten mit einem Videorecorder der DSR-Serie für linearen Schnittbetrieb mit digitalen Signalen verbinden Sie diesen Eingang mit dem SDI-Ausgang des Videorecorders der DSR-Serie.

5 Serielle digitale Schnittstelle für zusätzlichen Videorecorder (SDI INPUT AUX) (BNC)

Zur Eingabe von Video- und Audiosignalen des D1-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem seriellen digitalen Video- und Audioausgang eines zusätzlich angeschlossenen Videorecorders der DVR- oder DVW-Serie. Beim Arbeiten mit einem Videorecorder der DSR-Serie für linearen Schnittbetrieb mit digitalen Signalen verbinden Sie diesen Eingang mit dem SDI-Ausgang des Videorecorders der DSR-Serie.

⑥ Serielle digitale Schnittstelle für den Schnittrecorder (SDI INPUT R) (BNC)

Zur Eingabe von Video- und Audiosignalen des D1-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem seriellen digitalen Video- und Audioausgang eines Schnittrecorders der DVR- oder DVW-Serie. Beim Arbeiten mit einem Schnittrecorder der DSR-Serie für linearen Schnittbetrieb mit digitalen Signalen verbinden Sie diesen Eingang mit dem SDI-Ausgang des Videorecorders der DSR-Serie.

⑦ Serielle digitale Schnittstelle für den Programmrecorder (SDI OUT R (PGM)) (BNC)

Zur Ausgabe von Video- und Audiosignalen des D1-Formats. Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem seriellen digitalen Video- und Audioeingang eines Videorecorders der DVR- oder DVW-Serie.

⑧ Serielle digitale Datenschnittstelle für Player 1 (SDDI INPUT P1) (BNC)

Zur Eingabe von Video- und Audiosignalen des SDDI-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem SDDI-Ausgang eines als Player 1 angeschlossenen Videogeräts der DSR-Serie.

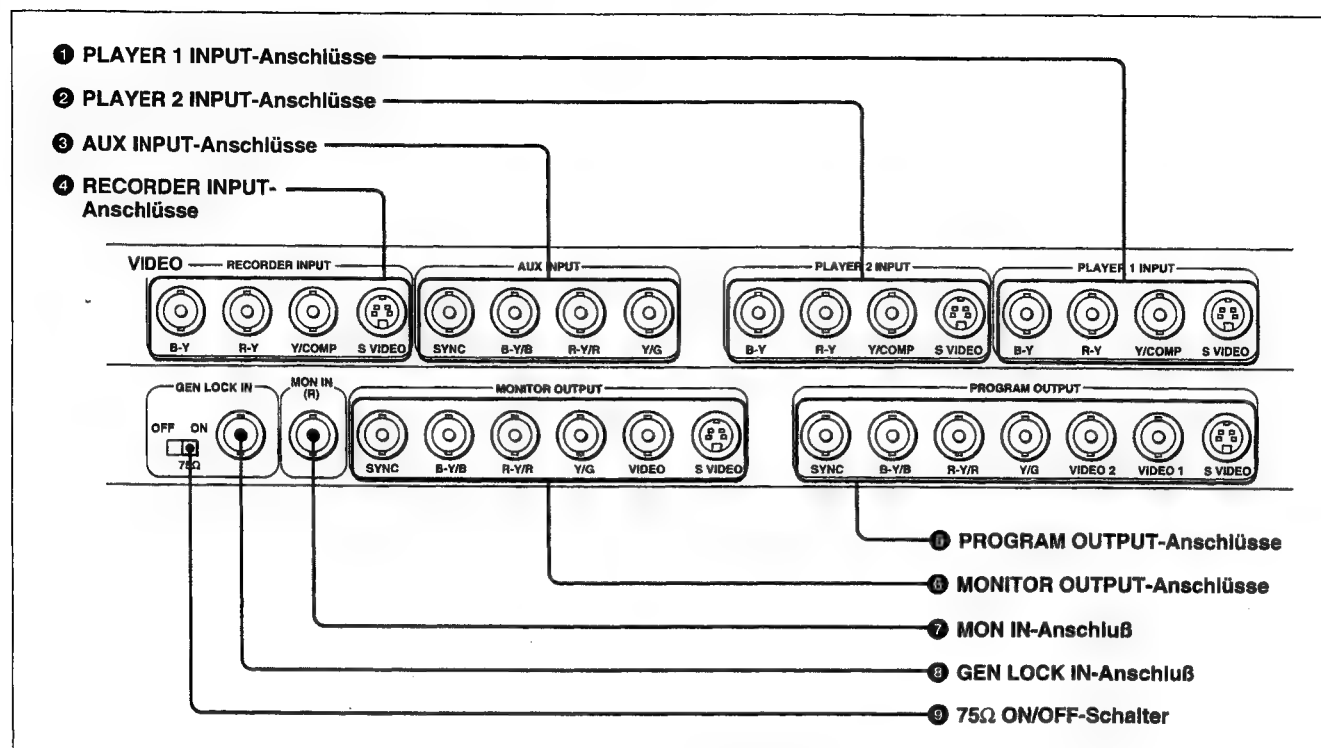
⑨ Serielle digitale Datenschnittstelle für Recorder/Player 2 (SDDI INPUT R/P2) (BNC)

Zur Eingabe von Video- und Audiosignalen des SDDI-Formats. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem SDDI-Ausgang eines als Recorder oder Player 2 angeschlossenen Videogeräts der DSR-Serie.

⑩ Serielle digitale Schnittstelle für den Programmrecorder (SDDI OUT R) (BNC)

Zur Ausgabe von Video- und Audiosignalen des SDDI-Formats an den Recorder. Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem SDDI-Eingang eines Videorecorders der DSR-Serie, wenn dieser als Recorder betrieben wird. Wird der Videorecorder der DSR-Serie nur auf der Player-Seite für nicht-linearen Schnittbetrieb betrieben, verbinden Sie diesen Ausgang mit dem SDDI-Eingang des Videorecorders als zweites Aufnahmegerät.

6 Anschlußfeld für Video-Ein- und Ausgangssignale



Wenn die Komponentensignal-Ein- und -Ausgänge des angeschlossenen Videorecorders Multibuchsen sind, verwenden Sie ein Kabel mit 12pol Multistecker an einem Ende und 3, 4 oder 5 BNC-Steckern am anderen Ende. Einzelheiten zu solch einem Kabel erfragen Sie bitte bei Ihrem Sony-Händler oder dem Sony-Kundendienst.

Je nach verwendeten Steckerkonfigurationen ist mit der EditStation-Software eine Definierung des Eingangssignalformats erforderlich. Einzelheiten siehe „Einstellen des Videosignalformats“ auf Seite 88.

1 Eingänge für Player 1 (PLAYER 1 INPUT)

Zur Eingabe der Videosignale des als Player 1 angeschlossenen Videorecorders.

- S VIDEO (Mini-DIN 4pol):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem S-Video-Ausgang von Player 1.
- Y/COMP (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem Y- oder FBAS-Ausgang von Player 1. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob Y- oder FBAS-Signale eingegeben werden.
- R-Y (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem R-Y-Ausgang von Player 1.
- B-Y (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem B-Y-Ausgang von Player 1.

2 Eingänge für Player 2 (PLAYER 2 INPUT)

Zur Eingabe der Videosignale des als Player 2 angeschlossenen Videorecorders.

- S VIDEO (Mini-DIN 4pol):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem S-Video-Ausgang von Player 2.
- Y/COMP (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem Y- oder FBAS-Ausgang von Player 2. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob Y- oder FBAS-Signale eingegeben werden.
- R-Y (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem R-Y-Ausgang von Player 2.
- B-Y (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem B-Y-Ausgang von Player 2.

3 Eingänge für zusätzlichen Videorecorder (AUX INPUT)

Zur Eingabe von Videosignalen eines zusätzlichen Videorecorders. Verbinden Sie diese Eingänge mit den entsprechenden Ausgängen des Videorecorders wie folgt.

- Y/G (BNC):** Verbinden Sie diesen Eingang mit dem Y-Ausgang, FBAS-Ausgang oder G-Ausgang des zusätzlichen Videorecorders. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob Y-, FBAS- oder G-Signale eingegeben werden.

R-Y/R (BNC): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem R-Y oder R-Ausgang des zusätzlichen Videorecorders.

B-Y/B (BNC): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem B-Y oder B-Ausgang des zusätzlichen Videorecorders.

SYNC (BNC): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem Referenzsignal-Ausgang des zusätzlichen Videorecorders. (Gilt nur für RGBS-Modus.)

④ Eingänge für Recorder (RECORDER INPUT)

Zur Eingabe von Videosignalen eines externen Recorders. Verbinden Sie diese Eingänge mit den entsprechenden Ausgängen des Videorecorders wie folgt.

S VIDEO (Mini-DIN 4pol): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem S-Video-Ausgang des Recorders.

Y/COMP (BNC): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem Y- oder FBAS-Ausgang des Recorders. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob Y- oder FBAS-Signale eingegeben werden.

R-Y (BNC): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem R-Y-Ausgang des Recorders.

B-Y (BNC): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem B-Y-Ausgang des Recorders.

⑤ Ausgänge für den Programm-Recorder (PROGRAM OUTPUT)

Zur Ausgabe der Videosignale an den Recorder. Verbinden Sie diese Ausgänge mit den entsprechenden Eingängen des Videorecorders oder eines Videomonitors wie folgt.

S VIDEO (Mini-DIN 4pol): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem S-Video-Eingang des Recorders.

VIDEO 1, 2 (BNC): Verbinden Sie diese Ausgänge mit den FBAS-Eingängen des Recorders oder Videomonitors.

Y/G (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Y-Eingang oder dem G-Eingang des Recorders. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob Y- oder G-Signale ausgegeben werden.

R-Y/R (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem R-Y-Eingang oder dem R-Eingang des Recorders. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob R-Y- oder R-Signale ausgegeben werden.

B-Y/B (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem B-Y-Eingang oder dem B-Eingang des Recorders. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob B-Y- oder B-Signale ausgegeben werden.

SYNC (BNC): Zur Ausgabe der vom internen Synchronsignalgenerator erzeugten Referenz-Videosignale. Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Referenzsignaleingang des Recorders, wenn die Ausgabe der Videosignale im RGBS-Modus erfolgt.

⑥ Ausgänge zur Bildüberwachung (MONITOR OUTPUT)

Zur Ausgabe der Videosignale des automatisch über die EditStation gewählten Videorecorders während Preview, Aufnahme oder Wiedergabe. Ansonsten Ausgabe der Videosignale des als Signalquelle gewählten Videorecorders. Verbinden Sie die FBAS- oder S-Video-Ausgänge mit dem Videoeingang des Preview-Monitors.

Normalerweise erfolgt der Anschluß an den Preview-Monitor über den FBAS-Ausgang. Zur Bildüberwachung mit hoher Videoqualität verbinden Sie die Y/R-Y/B-Y-Komponentensignal- bzw. RGB-Ausgänge an den Programm-Monitor.

S VIDEO (Mini-DIN 4pol): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem S-Video-Eingang eines Videomonitors.

VIDEO (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem FBAS-Eingang eines Videomonitors. Der Zeitcode und Statusinformationen werden über diesen Ausgang auf das Videosignal gelegt.

Y/G (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Y-Eingang oder dem G-Eingang eines Videomonitors. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob Y- oder G-Signale ausgegeben werden.

R-Y/R (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem R-Y-Eingang oder dem R-Eingang eines Videomonitors. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob R-Y- oder R-Signale ausgegeben werden.

B-Y/B (BNC): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem B-Y-Eingang oder dem B-Eingang eines Videomonitors. Definieren Sie über die EditStation-Software, ob B-Y- oder B-Signale ausgegeben werden.

SYNC (BNC): Zur Ausgabe der vom internen Synchronsignalgenerator erzeugten Referenz-Videosignale. Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Referenzsignaleingang eines Monitors, wenn die Ausgabe der Videosignale im RGBS-Modus erfolgt.

7 MON IN-Anschluß

Zur Eingabe von FBAS-Signalen für den eingebauten Monitor-Schalter. Verbinden Sie diesen Eingang mit dem FBAS-Ausgang des Schnittrecorders.

8 GEN LOCK IN-Anschluß

Zur Eingabe eines externen Referenz-Videosignals. Verwenden Sie einen T-Stecker für das Durchschleifen der Signale.

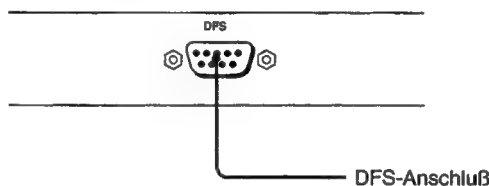
9 75Ω ON/OFF-Schalter

Zur Wahl, ob für den GEN LOCK IN-Eingang 8 ein Abschlußwiderstand von 75 Ω aufgegeben werden soll.

ON: Abschluß.

OFF: Kein Abschluß.

7 Anschlußfeld für DME-Schalter (Option)



DFS-Anschluß (D-sub 9pol)

Zur Ausgabe von Steuersignalen an einen externen DME-Schalter. Verbinden Sie diesen Anschluß mit dem EDITOR-Anschluß des DFS-300P/500P.

Hinweis

Zum Anschließen eines DFS-300P oder DFS-500P an die EditStation stellen Sie den Editor-Wahlschalter auf der Systemsteuerkarte des DFS-300P/500P wie folgt ein.

DFS-300P: PVE-500

DFS-500P: BVE-900

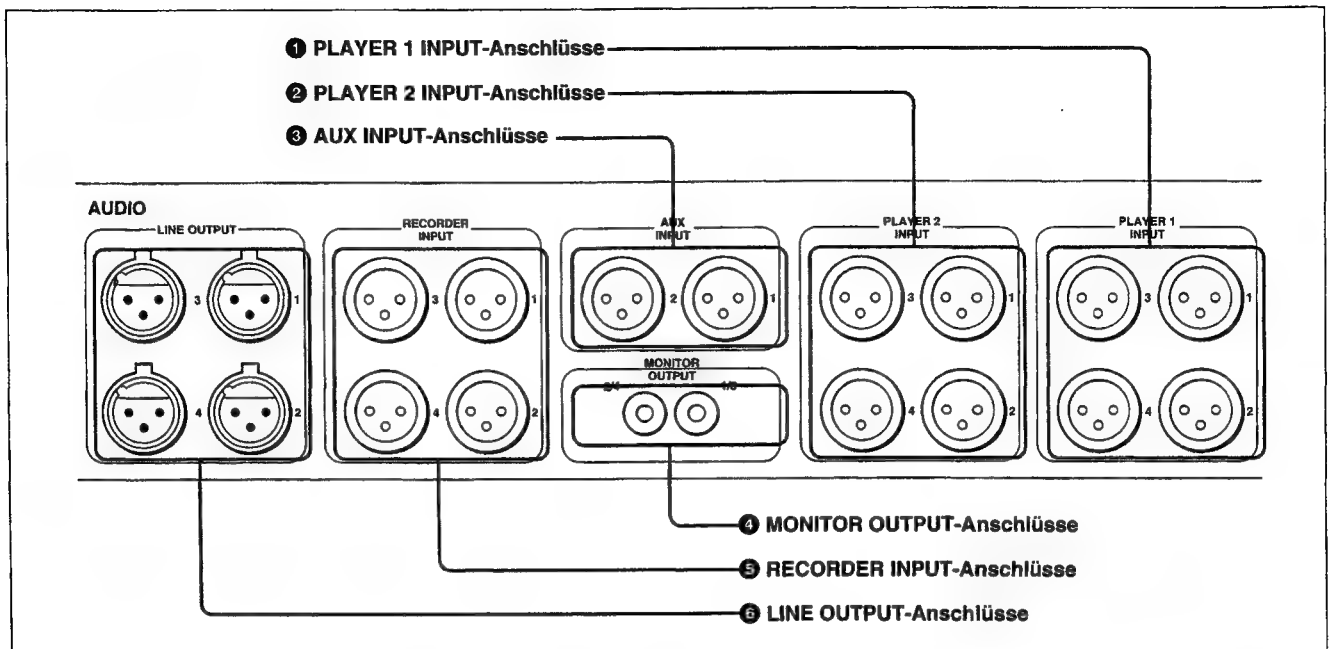
Zur ROM-Version im DFS-500P

Für das Arbeiten mit der EditStation muß der ROM-Chip auf der Leiterplatte SY des angeschlossenen DFS-500P eine Versionsnummer ab 1.04 besitzen. Die folgenden Schalter-Modelle erfüllen diese Anforderung.

- DFS-500P mit Seriennummer ab 24000

Für den Anschluß eines DFS-500P mit einer Seriennummer unter 24000 ist ein ROM-Upgrade erforderlich. Einzelheiten erfragen Sie bei Ihrem Sony-Händler oder dem Sony-Kundendienst.

8 Anschlußfeld für Audio-Ein- und Ausgangssignale



① Eingänge 1 bis 4 für Player 1 (PLAYER 1 INPUT) (XLR 3pol)

Zur Eingabe analoger Audiosignale des Zuspieldgeräts
1. Verbinden Sie diese Eingänge mit den Audiokanal-Ausgängen 1 bis 4 des als Player 1 verwendeten Videorecorders.

② Eingänge 1 bis 4 für Player 2 (PLAYER 2 INPUT) (XLR 3pol)

Zur Eingabe analoger Audiosignale des Zuspieldgeräts
2. Verbinden Sie diese Eingänge mit den Audiokanal-Ausgängen 1 bis 4 des als Player 2 verwendeten Videorecorders.

③ Eingänge 1 und 2 für zusätzliche Audiogeräte (AUX INPUT 1 und 2) (XLR 3pol)

Zur Eingabe analoger Audiosignale eines zusätzlichen Audiogeräts. Verbinden Sie diese Eingänge mit den Audiokanal-Ausgängen 1 und 2 des zusätzlichen Audiogeräts.

④ Ausgänge zur Tonüberwachung (MONITOR OUTPUT) (Klinke)

Zur Ausgabe analoger Audiosignale des gegenwärtig als Signalquelle gewählten Geräts. Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Audio-Eingängen des zur Tonüberwachung verwendeten Audioverstärkers. Definieren Sie über die EditStation-Software die Ausgangskanäle 1/2 oder 3/4.

Einzelheiten über die Software-Einstellung siehe Online Manual.

Weißer Ausgang: Kanal 1 oder 3

Roter Ausgang: Kanal 2 oder 4

⑤ Eingänge 1 bis 4 für den Recorder (RECORDER INPUT 1 bis 4) (XLR 3pol)

Zur Eingabe analoger Audiosignale vom Schnittrecorder. Verbinden Sie diese Eingänge mit den Audiokanal-Ausgängen 1 bis 4 des Recorders.

⑥ Line-Ausgänge 1 bis 4 für den Recorder (LINE OUTPUT 1 bis 4) (XLR 3pol)

Zur Ausgabe der vom Recorder aufgezeichneten analogen Audiosignale. Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Audiokanal-Eingängen 1 bis 4 des Recorders.

Probleme und Störungen werden an der EditStation in Form von Fehlermeldungen angezeigt. Die Bedeutung der einzelnen Fehlermeldungen und die zu ergreifenden Gegenmaßnahmen werden nachfolgend beschrieben. Sollte sich das Problem

durch Ausführung der beschriebenen Gegenmaßnahmen nicht beheben lassen, wenden Sie sich bitte an Ihren Sony-Händler oder den Sony-Kundendienst.

Meldung	Bedeutung	Gegenmaßnahme
Couldn't initialize graphics device.	Fehler bei der Initialisierung des Grafikgeräts aufgetreten.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.
MARK IN necessary.	Es muß ein IN-Punkt definiert werden.	Klicken Sie auf die MARK IN-Taste, um einen IN-Punkt zu setzen.
MARK OUT necessary.	Es muß ein OUT-Punkt definiert werden.	Klicken Sie auf die MARK OUT-Taste, um einen OUT-Punkt zu setzen.
Delete all clips?	Sicherheitsabfrage, ob tatsächlich alle Clips gelöscht werden sollen.	Die Yes-Taste (Ja) drücken, um alle Clips zu löschen. Ansonsten durch Drücken der No-Taste (Nein) verneinen.
Can't close device.	Fehler beim Zugriff auf Grafikkarte.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.
Can't get pixel clock. Check cable between graphics board and PC.	Kabelanschluß zwischen Grafikkarte und PC locker.	Kabelanschluß auf der VPR-Leiterplatte prüfen. <i>Zur Lage der VPR-Leiterplatte siehe Seite 77.</i>
Can't open device. Check whether other process is using graphics board.	Fehler beim Zugriff auf Grafikkarte.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.
Mismatch between Device ID and DLL. Use correct DLL.	Fehler beim Zugriff auf Grafikkarte.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.
Invalid mode.	Fehler beim Zugriff auf Grafikkarte.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.
Can't map physical memory.	Fehler beim Zugriff auf Grafikkarte.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.
Can't unmap physical memory.	Fehler beim Zugriff auf Grafikkarte.	Das System herunterfahren, dann nach dem Starten des Systems erneut die EditStation-Software starten.

Zur besondere Beachtung

Zur optimalen Leistung

Betriebs- und Lagerungsbedingungen

Vermeiden Sie folgende Umgebungsbedingungen:

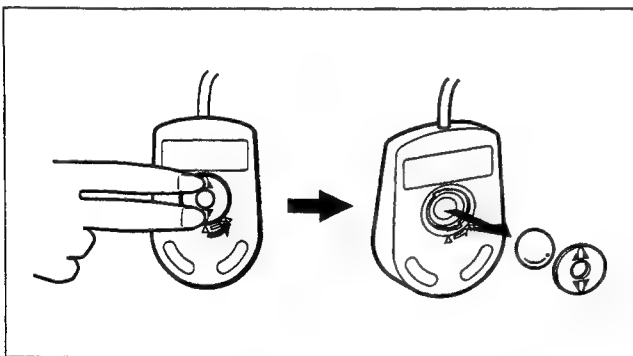
- extrem warme oder kalte Plätze
- Feuchtigkeit und Staub
- Plätze, die Erschütterungen ausgesetzt sind
- die Nähe von Geräten mit starken Magnetfeldern
- die Nähe von Fernseh- oder Rundfunksendern oder sonstigen Quellen starker Hochfrequenzwellen
- gefährliche Plätze.

Wartung

Reinigen Sie das Gehäuse, die Frontplatte, die Tastatur und die Maus mit einem weichen, trockenen Tuch. Hartnäckigen Schmutz können Sie mit einem Tuch entfernen, das mit milder Reinigungslösung angefeuchtet wurde. Verwenden Sie unter keinen Umständen scharfe Lösungsmittel wie Verdünner, Alkohol oder Benzin, weil diese das Finish angreifen.

Reinigen der Mauskugel

Entfernen Sie die Kugel wie gezeigt aus der Maus und wischen Sie sie mit einem Tuch sauber, das leicht mit einer milden Reinigungslösung angefeuchtet wurde. Wischen Sie die Kugel anschließend sorgfältig trocken.



Schützen von Daten auf der Festplatte

Die EditStation verfügt über eine interne Festplatte. Beachten Sie folgende Punkte, um die Datensicherheit auf der Festplatte zu gewährleisten.

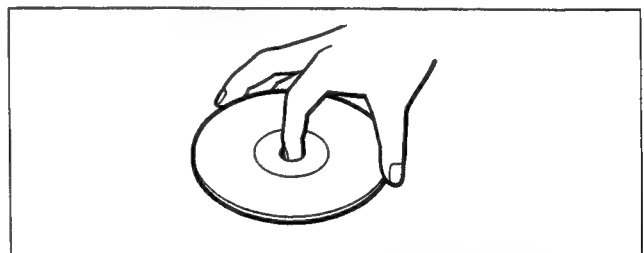
- Sorgen Sie für einen stabilen Aufstellplatz frei von Erschütterungen.
- Bewegen Sie die EditStation niemals im eingeschalteten Zustand.
- Erstellen Sie regelmäßig Sicherungskopien (Backup) der auf der Festplatte befindlichen Daten. Denken Sie daran, daß bei Hardwarefehlern und Funktionsstörungen Daten unwiederbringlich verlorengehen können.

Handhabung von CD-ROMs

Zum Lieferumfang der EditStation gehört eine CD-ROM mit Software und Online Manual. Die CD-ROM erfordert sorgfältige Handhabung, um einwandfreies Lesen der Daten sicherzustellen. Beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

Bei der Handhabung der CD-ROM zu beachten

- Berühren Sie nicht die Discoberfläche. Halten Sie die Disk an ihren Rändern.



- Bringen Sie keine Aufkleber o.ä. an der Discoberfläche an.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht fallen und schützen Sie sie vor Krafteinwirkung.
- Bewahren Sie die CD-ROM bei Nichtbenutzung in ihrer Schutzhülle auf.
- Schützen Sie die CD-ROM vor Feuchtigkeit, Staub, direkter Sonneneinstrahlung und die Nähe von Heizungen.

- Lassen Sie die CD-ROM unter keinen Umständen auf dem Armaturenbrett o.ä. in einem Fahrzeug liegen. Denken Sie daran, daß die Temperatur in einem in der Sonne geparkten Fahrzeug sehr hoch ansteigen kann.

Reinigen der CD-ROM

Staub und Fingerabdrücke auf der Discoberfläche können ein einwandfreies Lesen der Daten verhindern. Reinigen Sie die CD-ROM, indem Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch von der Mitte nach außen wischen.

Hartnäckigen Schmutz können Sie mit einem Tuch entfernen, das mit milder Reinigungslösung angefeuchtet wurde. Wischen Sie die CD-ROM anschließend trocken. Verwenden Sie unter keinen Umständen scharfe Lösungsmittel wie Verdünner, Alkohol oder Benzin, weil diese die CD-ROM beschädigen können.



Kompatibilität

Mit dem eingebauten CD-ROM-Laufwerk der EditStation lassen sich Compact-Discs abspielen, die das folgende Zeichen tragen.

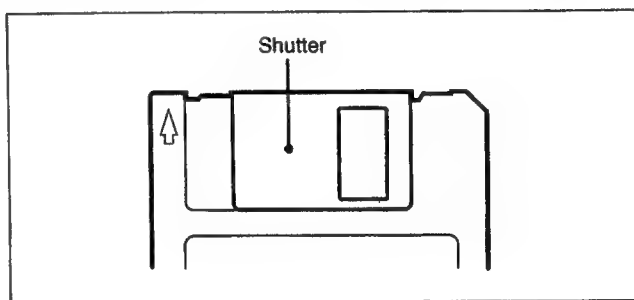


Handhabung von Disketten

Die EditStation speichert die Schnittlistendaten für andere Schnittgeräte auf Diskette. Auch Software-Upgrades können auf Diskette geliefert werden. Beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

Bei der Handhabung von Disketten zu beachten

Disketten sind bequem und einfach in der Handhabung. Beachten Sie bitte dennoch die folgenden Punkte, um die Daten auf Ihren Disketten zu schützen.



- Öffnen Sie nicht das Shutter von Hand, und berühren Sie unter keinen Umständen die Oberfläche des Magnetträgers. Verschmutzungen oder Kratzer auf der Oberfläche des Magnetträgers können zu Datenverlusten führen.
- Halten Sie Disketten von Fernsehgeräten, Lautsprechern und sonstigen Magnetquellen fern, um ein Löschen der Daten zu vermeiden.
- Halten Sie Disketten vor Heizungen und Warmluftauslässen fern, und schützen Sie sie vor direkter Sonneneinstrahlung. Eine Verformung durch übermäßige Wärmeeinwirkung kann die Diskette unbrauchbar machen.
- Legen Sie Disketten nicht in der Nähe von Aschenbechern oder gefüllten Flaschen und Gläsern usw. ab. Schmutz oder Flüssigkeiten auf der Magnetoberfläche führen zu Datenverlusten.
- Bewahren Sie Disketten stets in ihren Schutzhüllen und an einem sicheren Ort auf.

Zur besondere Beachtung

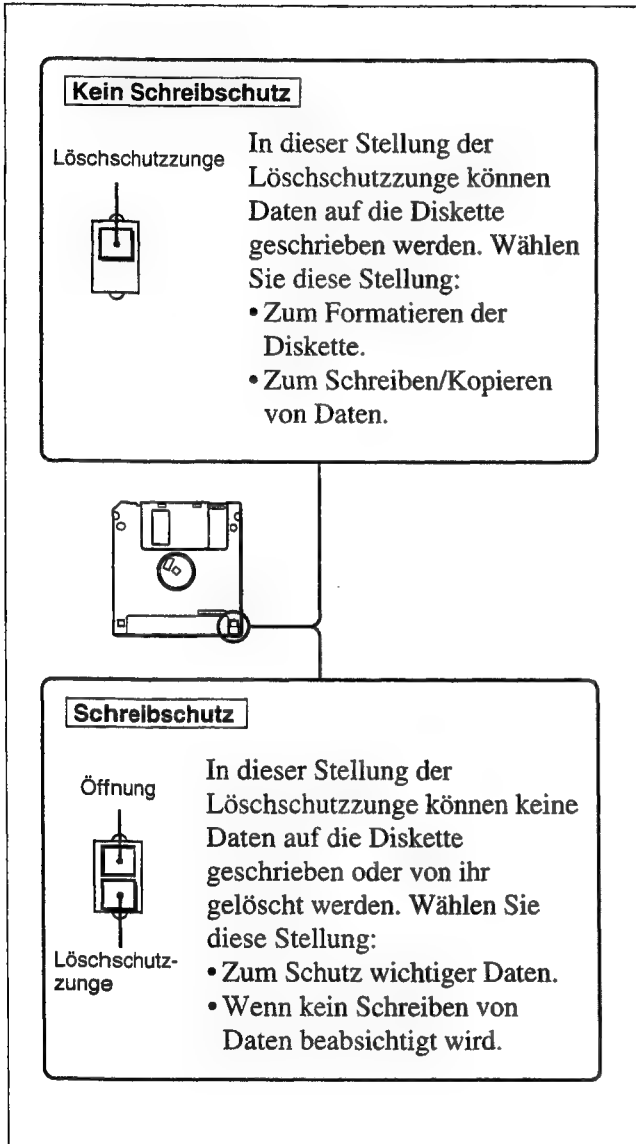
Schreibschutz von Disketten

Disketten verfügen über eine Löschschutzzunge, um unbeabsichtigtes Löschen oder Überschreiben von Daten zu vermeiden.

Sicherungskopie

Unter normalen Umständen gehen die Daten auf einer Diskette nicht verloren. Zur Sicherheit sollten Sie jedoch eine Kopie erstellen.

Verwenden Sie die Kopie zum Arbeiten, und bewahren Sie das Original an einem sicheren Ort auf.



Nachfolgend sind alle Menüs der EditStation-Schnittsoftware aufgeführt. Detaillierte Informationen zu den einzelnen Menü-Parametern entnehmen Sie bitte dem Online Manual.

Wenn das Clip Bin-Fenster das aktive Fenster ist

File-Menü (Datei-Menü)

Parameter	Funktion
New (Neu)	Erstellen einer neuen Projekt-Datei.
Open (Öffnen)	Öffnen einer bestehenden Projekt-Datei.
Save (Speichern)	Speichern der gegenwärtig geöffneten Projekt-Datei und gleichzeitiges Überschreiben der früheren Dateiversion.
Save As (Speichern unter)	Speichern des gegenwärtig geöffneten Projekts unter einem anderen Dateinamen.
	Liste der zuletzt geöffneten Projekt-Dateien.
Exit (Beenden)	Beenden der EditStation-Schnittsoftware.

Edit-Menü (Schnitt-Menü)

Parameter	Funktion
Undo (Widerrufen)	Rückgängigmachen der letzten Operation für einen Clip.
Cut (Ausschneiden)	Den gegenwärtig gewählten Clip löschen und in das Clipboard bringen.
Copy (Kopieren)	Den gegenwärtig gewählten Clip in das Clipboard kopieren.
Paste (Einfügen)	Den Inhalt des Clipboards in die gegenwärtig gewählte Position einfügen.

View-Menü (Betrachten-Menü)

Parameter	Funktion
Picture (Bild)	Anzeige eines Clips im Bildformat.
Text	Anzeige eines Clips im Textformat.

Clip-Menü

Parameter	Funktion
Video Clip Editor	Starten von Video Clip Editor.
Color Clip Editor	Starten von Color Clip Editor.
Title Clip Editor	Starten von Title Clip Editor.
Search (Suche)	Suchen eines Clips.
ClipLink	Lesen der Clip-Link-Information aus einem Videorecorder der DSR-Serie in die EditStation.
Upload to Disk Recorder	All: Kopieren aller Clips aus dem Videorecorder in den Disk Recorder. Selected: Selektives Kopieren von Clips aus dem Videorecorder in den Disk Recorder.

Tools-Menü

Parameter	Funktion
Create Master Tape	Aufzeichnen von Schwarzburst- und Zeitcodesignalen auf ein leeres Band.
Download to VTR	Überspielen des Schnittresultats auf den Schnittrecorder.
Backup	Backup to VTR: Speichern des gesamten Inhalts des Disk Recorders auf Band. Restore to Disk Recorder: Zurückkopieren des Backup-Inhalts vom Band auf den Disk Recorder.
Text Composer	Starten von Text Composer.

Settings-Menü (Einstell-Menü)

Parameter	Funktion
Device	Definieren des Videosignalformats und anderer Einstellungen für die angeschlossenen Videorecorder.
Control Panel	Zuordnen bestimmter Funktionen auf die Funktionselemente des Bedienpults.
Options	Definieren der Zeitdauer vor und hinter Clips sowie Einstellungen für das Uploading Clip-Links und auf Disk Recorder.

Window-Menü (Fenster-Menü)

Parameter	Funktion
New Clip Bin Window	Erzeugen eines neuen Clip Bin-Fensters.
Cascade	Arrangieren von Fenstern, so daß deren Titelleisten sichtbar sind.
Tile Vertically	Vertikale Anordnung von Fenstern einander.
Tile Horizontally	Horizontale Anordnung von Fenstern nebeneinander.
Close All	Schließen aller offenen Fenster.

Help-Menü (Hilfe-Menü)

Parameter	Funktion
Contents	Anzeige des Inhalts des Online Manuals.
Search	Anzeige von Hilfethemen mit Wortsuche.
How to Use Help	Anzeige von Informationen über die Verwendung von Hilfe.
Technical Support	Anzeige von Support-Information.
About EditStation ES-7	Anzeige der Versionsnummer der EditStation-Software.

Wenn das Timeline-Fenster das aktive Fenster ist

File-Menü (Datei-Menü)

Parameter	Funktion
New (Neu)	Erstellen einer neuen Projekt-Datei.
Open (Öffnen)	Öffnen einer bestehenden Projekt-Datei.
Save (Speichern)	Speichern der gegenwärtig geöffneten Projekt-Datei und gleichzeitiges Überschreiben der früheren Dateiversion.
Save As (Speichern unter)	Speichern des gegenwärtig geöffneten Projekts unter einem anderen Dateinamen.
Load EDL	Lesen einer Schnitlisten-Datei von Diskette.
Dump EDL	Schreiben einer Schnitlisten-Datei auf Diskette.
	Liste der zuletzt geöffneten Projekt-Dateien.
Exit (Beenden)	Beenden der EditStation-Schnittsoftware.

Edit-Menü (Schnitt-Menü)

Parameter	Funktion
Undo (Widerrufen)	Rückgängigmachen der letzten Operation für einen Clip.
Cut (Ausschneiden)	Den gegenwärtig gewählten Clip löschen und in das Clipboard bringen.
Copy (Kopieren)	Den gegenwärtig gewählten Clip in das Clipboard kopieren.
Paste (Einfügen)	Den Inhalt des Clipboards in die gegenwärtig gewählte Position einfügen.
Toggle Marker (Doppelfunktions-Marke)	Setzen oder Löschen einer Markierung auf der Zeitlinie.
Next Marker (Nächste Markierung)	Vorgehen auf die nächste Markierung auf der Zeitlinie.
Previous Marker (Vorige Markierung)	Zurückgehen auf die vorige Markierung auf der Zeitlinie.
Clear All Markers (Alle Markierungen löschen)	Löschen aller Markierungen auf der Zeitlinie.

View-Menü (Betrachten-Menü)

Parameter	Funktion
Storyboard	Anzeige eines Clips mit 80 x 60 Pixeln im Storyboard.
Clip on Track	Anzeige eines Clips auf einer Zeitlinienspur im Bildformat.
Text on Track	Anzeige eines Clips auf einer Zeitlinienspur im Textformat.
Track Map	Wählen der Zeitlinienspuren im Display.
Magnification	Einstellen der Zoomgröße für die Zeitlinie.

Execute-Menü (Ausführen-Menü)

Parameter	Funktion
ALL-STOP	Stoppen aller Videorecorder.
Preview	Ausführen einer Schnittsimulation vor der Aufzeichnung.
Rec	Aufnahme der Schnittresultate auf Band.
Review	Schnittkontrolle der auf Band aufgezeichneten Schnitte.
Set Timeline Cursor	Den Cursor auf der Zeitlinie bewegen.
Set Start Point	Setzen des Startpunkts auf der Zeitlinie.
Edit Mode	Wahl Edit von Assemble-, Insert- oder First Edit-Schnittbetrieb.
Protect Edit	Schützen von editierten Abschnitten, so daß sie nicht versehentlich geändert werden können.

Effect-Menü

Parameter	Funktion
Select	Wählen einer Tricküberblendung oder eines anderen Effekts.
Select More	Einstellungen für den gewählten Effekt.
User Effect	Registrieren eines vom Anwender erzeugten Effekts.
Audio Mixer	Einstellungen für den Tonmischer.

Tools-Menü

Parameter	Funktion
Master Tape	Aufzeichnen von Schwarzburst- und Zeitcodesignalen auf ein leeres Band.
Download to VTR	Überspielen des Schnittresultats auf den Schnittrecorder.
Backup	Backup to VTR: Speichern des gesamten Inhalts des Disk Recorders auf Band. Restore to Disk Recorder: Zurückkopieren des Backup-Inhalts vom Band auf den Disk Recorder.
Text Composer	Starten von Text Composer.
ReClip	Starten von Video Clip Editor.

Settings-Menü (Einstell-Menü)

Parameter	Funktion
Device	Definieren des Videosignalformats und anderer Einstellungen für die angeschlossenen Videorecorder.
Control Panel	Zuordnen bestimmter Funktionen auf die Funktionselemente des Bedienpults.
Options	Einstellungen für Schnittsimulation und andere Funktionen.

Window-Menü (Fenster-Menü)

Parameter	Funktion
New Timeline Window	Erzeugen eines neuen Zeitlinien-Fensters.
Cascade	Arrangieren von Fenstern, so daß deren Titelleisten sichtbar sind.
Tile Vertically	Vertikale Anordnung von Fenstern übereinander.
Tile Horizontally	Horizontale Anordnung von Fenstern nebeneinander.
Close All	Schließen aller offenen Fenster.

Help-Menü (Hilfe-Menü)

Parameter	Funktion
Contents	Anzeige des Inhalts des Online Manuals.
Search	Anzeige von Hilfethemen mit Wortsuche.
How to Use Help	Anzeige von Informationen über die Verwendung von Hilfe.
Technical Support	Anzeige von Support-Information.
About EditStation ES-7	Anzeige der Versionsnummer der EditStation-Software.

Allgemeines

Signalformat	PAL
Spannungsversorgung	220/240 V Wechselspannung, 50/60 Hz
Leistungsaufnahme	450 W
Betriebstemperatur	5 °C bis 35 °C
Abmessungen	424 × 443 × 450 mm
Gewicht	ca. 40 kg

Videosignalverarbeitung

Sampling-Verfahren	Y:B-Y:R-Y = 4:2:2, 13,5 MHz, 8 Bits
Kompressionsverfahren	DV-Komprimierung

Audiosignalverarbeitung

Sampling	48 kHz, 16 Bits, linear
Kanäle	4

Eingänge

Analoge Videoeingänge

PLAYER 1 INPUT, PLAYER 2 INPUT

Y/COMP	BNC, 75Ω, 1,0 Vss
B-Y, R-Y	BNC, 75Ω
	B-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken
	R-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken

S-VIDEO	Mini DIN 4pol, 75Ω
	Y: 1,0 Vss
	C: 0,3 Vss

RECORDER INPUT

Y/COMP	BNC, 75Ω, 1,0 Vss
B-Y, R-Y	BNC, 75Ω
	B-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken
	R-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken

S-VIDEO	Mini DIN 4pol, 75Ω
	Y: 1,0 Vss
	C: 0,3 Vss
AUX IN	
Y/G	BNC, 75Ω
	Y: 1,0 Vss
	G: 0,7 Vss
B-Y/B	BNC, 75Ω
	B-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken
	B: 0,7 Vss
R-Y/R	BNC, 75Ω
	R-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken
	R: 0,7 Vss
SYNC	BNC, 75Ω, 0,3 Vss bis 4,0 Vss
GEN LOCK IN	BNC, 75Ω, 1,0 Vss

Analoge Audioeingänge

PLAYER 1 INPUT, PLAYER 2 INPUT, RECORDER

INPUT	XLR 3pol × 4, +4 dBm
AUX INPUT	XLR 3pol × 2, +4 dBm

Digitaleingänge

SDI INPUT P1, SDI INPUT P2, SDI INPUT AUX,
SDI INPUT R, SDDI INPUT P1,
SDDI INPUT P2/R (Option)

BNC, 75Ω, 0,8 Vss, Bitrate 270
Mbps, mit SDI-Audio

AES/EBU IN AUX

	XLR 3pol
IEC-958	Klinkenbuchse

Ausgänge

Analoge Videoausgänge

PROGRAM OUTPUT, MONITOR OUTPUT

Y/G	BNC, 75Ω
	Y: 1,0 Vss
	G (mit Synchronisierung): 1,0 Vss
	G (ohne Synchronisierung): 0,7 Vss
B-Y/B	BNC, 75Ω
	B-Y: 0,525 Vss, 100/0/75/0 Farbbalken
	B: 0,7 Vss

R-Y/R	BNC, 75Ω R-Y: 0,525 V _{ss} , 100/0/75/0 Farbbalken R: 0,7 V _{ss}
S-VIDEO	Mini DIN 4pol, 75Ω Y: 1,0 V _{ss} C: 0,3 V _{ss}
SYNC	BNC, 75Ω, 0,3 V _{ss} bis 4,0 V _{ss}
B B OUT	Schwarzburstausgang BNC × 4, 75Ω, 0,286 V _{ss}

Analoge Audioausgänge

LINE OUTPUT XLR 3pol, +4 dBm

MONITOR OUTPUT

Klinke, -10 dBm

Digital ausgänge

SDI OUT R (PGM), SDDI OUT R (Option)

BNC, 75Ω, 0,8 V_{ss}, Bitrate 270
Mbps, mit SDI-Audio

Ein- und Ausgänge im Computer- Anschlußfeld

PRINTER	D-sub 25pol, Centronics
COM 1, COM 2	D-sub 9pol, RS-232C
KEYBOARD	Mini DIN 6pol
MOUSE	Mini DIN 6pol
DISPLAY MONITOR	D-sub 15pol Auflösung: 1024 × 768 Bildpunkte, 65000 Farben Bildwiederholfrequenz: 75 Hz

Steuerbuchsen

PLAYER 1, PLAYER 2, RECORDER, AUX

D-sub 9pol, RS-422A

GPI (232) D-sub 9pol, RS-232C

GPI (PARALLEL) D-sub 9pol, aktiv niedriger TTL-
Ausgang

LOW: 0 bis 0,5 V

HIGH: 3,5 bis 5 V

CONTROL PANEL

D-sub 15pol

Eigenschaften der Laserdiode

Material	Ga Al As
Wellenlänge	780 nm
Strahlung	kontinuierlich
Laser-Ausgangsleistung	max. 0,6 mW
Strahlabweichung	53,4° ± 1,5°

Im Lieferumfang

Netzkabel (1)

Maus (1)

Tastatur (1)

Verlängerungskabel für Tastatur und Maus, 4 m (2)

Parallele GPI-Schnittstelle (D-sub 15pol) (1)

Software und Online Manual (CD-ROM) (1)

Windows NT (CD-ROM und Handbücher) (1)

Bedienungsanleitung (1)

Software-Lizenzvereinbarung (1)

Benutzer-Registrationskarte (1)

Sonderzubehör

9pol Fernsteuerkabel RCC-5G/10G/30G (5 m/10 m/
30 m)

ESBK-7091G EditStation Benutzerhandbuch
(Gedruckte Version des Online Manuals)

Änderungen, die dem technischen Fortschritt dienen,
bleiben vorbehalten.

Nachfolgend werden einige Fachbegriffe zur Videoschnitttechnik erläutert, die innerhalb dieser Anleitung eine bestimmte Bedeutung haben.

EDL

Abkürzung von „Edit Decision List“ (Schnittliste). Eine Liste, die Schnittdaten wie IN-Punkte, OUT-Punkte, Effekte usw. enthält.

GUI

Abkürzung für „Graphical User Interface“ (grafische Benutzeroberfläche). Eine Benutzeroberfläche, die die Bedienung anhand übersichtlicher Bildelemente und Symbole ermöglicht.

Linearer Schnittbetrieb

Schnittbetrieb, bei dem die Video- und Audio-Quellensignale auf Band vorliegen.

Nicht-linearer Schnittbetrieb

Schnittbetrieb, bei dem die Video- und Audio-Quellensignale auf Festplatte vorliegen. Auf Festplatte gespeicherte Videoszenen lassen sich wesentlich rascher ansteuern und erhöhen die Effizienz beim Schnittbetrieb mit zahlreichen Szenen.

Schnitt

In der EditStation-Software ist ein „Schnitt“ ein Rechteck auf der Zeitlinie, das einen bestimmten Video-Clip im Clip Bin-Fenster repräsentiert.

In herkömmlichen Schnittsystemen ist ein „Schnitt“ die kleinste Einheit von Schnittdaten bestehend aus Cassetten-Namen, IN-Punkt, OUT-Punkt, Effektyp usw.

Schnittblock

Ein Block aus einem oder mehreren Schnitten, der durch Rechteck auf der Edit-Spur im Zeitlinien-Fenster repräsentiert wird. Bei Hinzufügen eines Effekts wie einer Tricküberblendung, die eine Übergangszeit zwischen zwei Szenen beinhaltet, werden die zwei benachbarten Blöcke auf der Zeitlinie zu einem einzelnen Block zusammengefügt.

Schnitt mit A/B-Bilddurchlauf

Ein Schnittvorgang, bei dem ein Schnittrecorder und zwei oder mehr Zuspieldgeräte verwendet werden, um Spezialeffekte wie weiche Überblendungen und Tricküberblendungen zu ermöglichen.

Tricküberblendung

Ein Effekt, bei dem eine Szene ungeachtet ihres Inhalts durch eine zweite ersetzt wird. Oft stehen geometrische Tricküberblendmuster zur Verfügung; diese werden zur Steuerung der Reihenfolge eingesetzt, in der die verschiedenen Teile des Originalsignals ersetzt werden.

Video-Clip

In der EditStation-Software die kleinste Einheit von Schnittdaten bestehend aus Cassetten-Namen, IN-Punkt, OUT-Punkt usw. Auf die Zeitlinie kopierte Video-Clips werden als „Schnitte“ bezeichnet.

Weiche Überblendung

Ein Effekt, bei dem eine Szene eingeblendet wird, während eine andere ausgeblendet wird. Die zwei Szenen werden während dieses Übergangs praktisch „gemischt“.

Index

A

Advanced DME Switcher Board, ESBK-7023	14
Aktives Fenster	32
ALL STOP-Taste	41
Analog Hybrid Editing System	9
Analog Linear Editing System	12
Analog Linear Editing System mit externer Schalteinheit	13
Anordnung der Systemkomponenten ...	65
Anschließen der Systemkomponenten ..	69
analoger Videorecorder	69
Audioanlage	74
Computer-Peripherie	73
digitaler Betacam Videorecorder	70
digitaler Videorecorder der DSR-Serie	71
Disk Units	72
Externer DME-Schalter	75
Video/Audio-Monitore	74
Anschlußfähige Video- und Audiogeräte	87
AES/EBU IN AUX-Anschluß	102
AUX-Steuersignalausgang	100
Ausblenden	48
Anfangsschirm	32
Ausgänge für den Programm-Recorder (PROGRAM OUTPUT)	105
Ausgänge zur Bildüberwachung (MONITOR OUTPUT)	105

B

Basic DME Switcher Board, ESBK-7021	14
Bedienpult	14, 35
Beenden der EditStation-Software	63

C

Cassetten-Namen Dialogbox	36
CD-ROM	68
Clip Bin-Fenster	32
Clip-Menü	113
Color Clip	48
COM 1-Anschluß	99
Kontaktbelegung	94
COM 2-Anschluß	99
Kontaktbelegung	94
Computer-Monitor-Anschluß	100
Kontaktbelegung	95
CONTROL PANEL-Anschluß	101

D

Datei, speichern	59
Datum und Uhrzeit einstellen	89
DFS-Anschluß	106
Digital Hybrid Editing System	10
Digital Non-Linear Editing System	11
Disk Recorder	7
Anschließen	72
Kopieren von Video-Clips	38
Upload	38
Disk Recorder-Karte ESBK-7041	14
Disk Unit ESBK-7045	14
Diskette	66
Dissolve	48, 50
Doppelklicken	20
Drucker-Anschluß (PRINTER)	99
Kontaktbelegung	94
DSK-Spur	56

E

Edit-Menü (Schnitt-Menü)	113, 114
Effect-Menü	115
Effekt	45
Einblenden	48
Eingabe von Text und Ziffern	22
Eingänge für den Recorder (RECORDER INPUT)	105, 107
Eingänge für Player 1	104, 107
Eingänge für Player 2	104, 107
Eingänge für zusätzliche Videorecorder (AUX INPUT)	104, 107
Erneutes Installieren der Software	90
ESDraw, ESBK-7071	15
Ethernet-Karte ESBK-7052	15
ETHERNET-Schnittstelle	100
Execute-Menü (Ausführen-Menü)	115
Externe Schalteinheit	13
Anschließen	75

F

Fehlermeldungen	109
Fenster	
Arbeiten mit	24
Dimensionieren	24
Verschieben	24
Wahl von Menübefehlen	25
File-Menü (Datei-Menü)	113, 114

G

GEN LOCK IN-Anschluß	106
GPI (232)-Steuersignalausgang	100
GPI-Kontaktbelegung	94
GPI (PARALLEL)-Ausgang	101
GPI-Kontaktbelegung	94

H

Help-Menü (Hilfe-Menü)	114, 115
Herunterfahren des Systems	26
Hilfemenü	60

I

IEC958 IN AUX-Anschluß	102
IN-Punkt	
Definieren	35
Korrigieren	42
Installieren optionaler Karten	77
Installieren auf die Hauptplatine	78
Installieren in ISA-Steckschlitze	86
Installieren von Tochterkarten	82
Interface-Karte für externe Schalteinheit ESBK-7025	13, 14

J

Jog-Suchlauf	35
--------------------	----

K

Klicken	20
Kontaktbelegung	94
COM 1	94
COM 2	94
DISPLAY MONITOR	95
GPI (232)	94
GPI (PARALLEL)	94
PRINTER	94

L

Lieferumfang	8
Line-Ausgänge	107
Log on	17

Index

M, N

MARK IN	35
MARK OUT	36
Master tape	33
Maus	20
Doppelklicken	20
Klicken	20
Verschieben	21
Maus-Anschluß	99
Menüleiste	32
MON IN-Anschluß	106

O

Online-Erklärungen	60
Optionale Komponenten und Software	14
OUT-Punkt	
Definieren	36
Korrigieren	42

P, Q

Preview-Taste	41, 58
---------------------	--------

R

Registrieren von Benutzernamen	91
Registrieren von Paßwörtern	91

S

75Ω ON/OFF-Schalter	106
Schnittaufzeichnung	58
Schnittbetrieb mit harten Schnitten	39
Schnittblöcke	47
Schnittkontrolle	58
Schnittpunkte	
Definieren	35
Korrigieren	42
Schnittsimulation	40, 57
Schwarzburstsignal-Ausgänge	99
SCSI-Karte ESBK-7051	15
SCSI-Schnittstelle	100
SCSI-Schnittstellen 1 bis 4	101
SDDI-Interface-Karte ESBK-7031	15
SDI-Interface-Karte ESBK 7032	15

Selbstdiagnose	93
Serielle digitale Datenschnittstelle für Player 1 (SDDI INPUT P1)	103
Serielle digitale Datenschnittstelle für Recorder/Player 2 (SDDI INPUT R/P2)	103
Serielle digitale Schnittstelle für den Programmrecorder (SDDI OUT R)	103
Serielle digitale Schnittstelle für den Programmrecorder (SDI INPUT OUT R (PGM))	103
Serielle digitale Schnittstelle für den Schnittrecorder (SDI INPUT R)	103
Serielle digitale Schnittstelle für Player 1 (SDI INPUT P1)	102
Serielle digitale Schnittstelle für Player 2 (SDI INPUT P2)	102
Serielle digitale Schnittstelle für zusätzlichen Videorecorder (SDI INPUT AUX)	102
Settings-Menü (Einstell-Menü) ...	113, 115
Shuttle-Suchlauf	35
Speichern der Schnittdatei	59
Starten	
der EditStation-Software	30
des Systems	17
Steckplatz	77
Steuersignal-Ausgang für den Schnittrecorder (RECORDER)	100
Steuersignal-Ausgang für Zuspielgerät 1 (PLAYER 1)	100
Steuersignal-Ausgang für Zuspielgerät 2 (PLAYER 2)	100
Storyboard	32
Suchlaufknopf	35
System	
Anordnung der Komponenten	65
Herunterfahren	26
Starten	17
Systembeispiele	9
Analog Hybrid Editing System	9
Analog Linear Editing System	12
Analog Linear Editing System mit externer Schalteinheit	13
Digital Hybrid Editing System	10
Digital Non-Linear Editing System	11

T, U

3D Effect Board ESBK-7022 for Basic DME Switcher	14
3D Effect Board ESBK-7024 for Advanced DME Switcher	14
Tastatur	22
Tastatur-Anschluß	99
Technische Daten	116
Text Composer	52
Titel	
Einfügen in das Bild	52
Erstellen	52
Title Clip Editor	55
Tool-Leiste	32
Tools-Menü	113, 115
Tricküberblendung	45

V

Verschieben	21
Video-Clip	34
Kopieren auf den Disk-Recorder	38
Erzeugen	34
Upload	38
Video Clip Editor	34
VideosignalfORMAT	88
View-Menü	
(Betrachten-Menü)	113, 114

W, X, Y

Wahl eines Menübefehls	25
Wahl von Menübefehlen	25
Window-Menü (Fenster-Menü) ...	114, 115

Z

Zeitcode-Skala	40
Zeitlinien	32
Zeitlinien-Cursor	40
Zeitlinien-Fenster	32